

INFORMATION RECORDING MEDIUM, INFORMATION RECORDING DEVICE AND METHOD, INFORMATION REPRODUCTION DEVICE AND METHOD, INFORMATION RECORDING/REPRODUCTION DEVICE AND METHOD, COMPUTER PROGRAM FOR RECORDING OR REPRODUCTION CONTROL, AND DATA STRUCTURE CONTAINING CONTROL SIGNAL

Publication number: WO2005004156

Publication date: 2005-01-13

Inventor: TAKAKUWA NOBUYUKI (JP); FUKUDA YASUKO (JP); SAWABE TAKAO (JP); KANEGAE TOHRU (JP); NAKAHARA MASANORI (JP); KODA TAKESHI (JP)

Applicant: PIONEER CORP (JP); TAKAKUWA NOBUYUKI (JP); FUKUDA YASUKO (JP); SAWABE TAKAO (JP); KANEGAE TOHRU (JP); NAKAHARA MASANORI (JP); KODA TAKESHI (JP)

Classification:

- **international:** G06F3/00; G11B27/00; G11B27/034; G11B27/10; G11B27/30; G11B27/32; G11B27/34; H04N5/92; G06F3/00; G11B27/00; G11B27/031; G11B27/10; G11B27/30; G11B27/32; G11B27/34; H04N5/92; (IPC1-7): G11B27/00; G06F3/00; G11B27/34; H04N5/92

- **European:** G11B27/034; G11B27/10A1; G11B27/30C; G11B27/32D2; G11B27/34

Application number: WO2004JP06915 20040514

Priority number(s): JP20030189823 20030701

Also published as:

US2006239643 (A1)
 CN1833286 (A)

Cited documents:

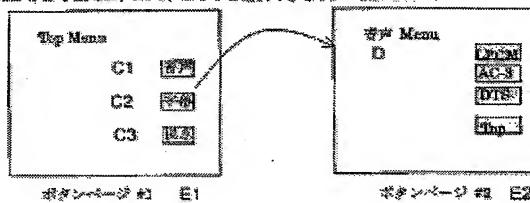
JP8339663
 JP7175620
 JP2002056651
 JP11353858
 JP2002124069
more >>

[Report a data error here](#)

Abstract of WO2005004156

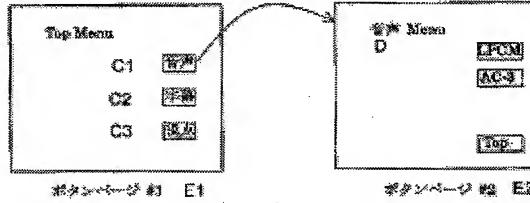
An information recording medium (100) includes content information and button information (301) for defining a button menu enabling operation related to the content information according to a reproduction capability required for reproducing the content information.

A. [ボタンページ #1] (属性: DTS をサポートする)
 B. AudioとしてLPCM, AC-3, DTSを選択できるボタン構成を持つデータ



(a) (b)

F. [ボタンページ #2] (属性: DTS をサポートしない)
 G. AudioとしてLPCM, AC-3のみを選択できるボタン構成を持つデータ



(c) (d)

- A. [BUTTON DATA #1] (ATTRIBUTE: SUPPORTING DTS)
- B..DATA HAVING BUTTON STRUCTURE CAPABLE OF SELECTING
LPCM, AC-3, AND DTS AS AUDIO
- C1..AUDIO
- C2..SUBTITLE
- C3..VIEWPOINT
- D..AUDIO MENU
- E1..BUTTON PAGE #1
- E2..BUTTON PAGE #2
- F..[BUTTON DATA #2] (ATTRIBUTE: NOT SUPPORTING DTS)
- G..DATA HAVING BUTTON STRUCTURE CAPABLE OF SELECTING
ONLY LPCM AND AC-3 AS AUDIO

Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide



目 2610 番地 パイオニア株式会社 所沢工場内
Saitama (JP). 幸田 健志 (KODA, Takeshi) [JP/JP]; 〒
3598522 埼玉県所沢市花園4丁目2610番地 パイ
オニア株式会社 所沢工場内 Saitama (JP).

(74) 代理人: 江上 達夫, 外(EGAMI, Tatsuo et al.); 〒
1040031 東京都中央区京橋1丁目16番10号 オー
クビル京橋4階 東京セントラル特許事務所内 Tokyo
(JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が
可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR,
BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM,
DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU,
ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS,
LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA,
NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE,

SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US,
UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可
能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD,
SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY,
KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG,
CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE,
IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF,
BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN,
TD, TG).

添付公開書類:

— 國際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される
各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語
のガイドスノート」を参照。

明細書

情報記録媒体、情報記録装置及び方法、情報再生装置及び方法、情報記録再生装置及び方法、記録又は再生制御用のコンピュータプログラム、並びに制御信号を
5 含むデータ構造

技術分野

本発明は、主映像、音声、副映像、再生制御情報等の各種情報を高密度に記録可能な高密度光ディスク等の情報記録媒体、当該情報記録媒体に情報を記録するための情報記録装置及び方法、当該情報記録媒体から情報を再生するための情報再生装置及び方法、このような記録及び再生の両方が可能である情報記録再生装置及び方法、記録又は再生制御用のコンピュータプログラム、並びに再生制御用の制御信号を含むデータ構造の技術分野に関する。

15 背景技術

主映像、音声、副映像などのコンテンツ情報や再生制御情報等の各種情報が記録された光ディスクとして、DVDが一般化している。DVD規格によれば、主映像情報（ビデオデータ）、音声情報（オーディオデータ）及び副映像情報（サブピクチャデータ）が再生制御情報（ナビゲーションデータ）と共に、各々パケット化されて、高能率符号化技術であるMPEG2（Moving Picture Experts Group phase 2）規格のプログラムストリーム形式でディスク上に多重記録されている。これらのうち主映像情報は、MPEGビデオフォーマット（ISO13818-2）に従って圧縮されたデータが、一つのプログラムストリーム中に1ストリーム分だけ存在する。一方、音声情報は、複数の方式（即ち、リニアPCM、AC-3及びMPEGオーディオ等）で記録され、合計8ストリームまで、一つのプログラムストリーム中に存在可能である。副映像情報は、ビットマップで定義され且つランレンジス方式で圧縮記録され、32ストリームまで、一つのプログラムストリーム中に存在可能である。このようにDVDの場合、プログラムストリーム形式の採用により、例えば一本

の映画について、主映像情報の1ストリームに対して、選択可能な音声情報の複数ストリーム（例えば、ステレオ音声或いはサラウンド音声の他、オリジナルの英語音声、日本語版吹き替え音声、…などのストリーム）や、選択可能な副映像情報の複数ストリーム（例えば、日本語字幕、英語字幕、…などのストリーム）

5 が多重記録されている。

又、このようなD V Dにおいては、映像の再生や停止を指示したり、プレーヤの各種機能を利用したり、プレーヤの設定を変更したりするために、メニュー画面の表示が可能である。係るメニュー画面は、所謂静止画に相当するスチル画面上に、選択可能なボタン等が表示されることにより構成される。そして、ユーザ10 が係るボタンを選択して実行することで、例えば音声、字幕或いは視点の変更等の対応するコマンドが実行されることとなる。

発明の開示

しかしながら、このように構成されたD V Dにおいては、次のような技術的な問題点を有している。例えば音声出力に係るオプショナル・コーデック（例えば、L P C MであるとかD T Sであるとか）の選択時に、メニュー画面によつては、プレーヤがサポートしていない選択肢が表示されるおそれがある。そして、係るサポートしていない選択肢を選択することで、例えば音声出力がなされない等の予期せぬ再生がなされることとなる。

20 言い換れば、プレーヤの再生能力を考慮することなく、メニュー用のデータとして記録されている情報のみに従つてメニューを表示するがゆえに、本来意図しない再生が行われてしまうという技術的な問題点を有している。

本発明は、例えば上記問題点を解決するために、例えばD V Dプレーヤ等の情報再生装置の再生能力に応じて、より適切なメニュー画面の表示出力を可能とする情報記録媒体、情報記録装置及び方法、情報再生装置及び方法、情報記録再生装置及び方法、記録又は再生制御用のコンピュータプログラム、並びに再生制御用の制御信号を含むデータ構造を提供することを課題とする。

(情報記録媒体)

本発明の情報記録媒体は、コンテンツ情報と、前記コンテンツ情報に関する操

作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報とが記録されている。

本発明の情報記録媒体によれば、例えば後述の情報再生装置により、例えば映画等からなるタイトルを含むコンテンツ情報を適宜再生することが可能となる。

- 5 本発明では特に、コンテンツ情報の再生中（即ち、タイトルの再生中）に、例えばこのコンテンツ情報と一緒に表示させるボタンメニューを表示するための情報を含むボタン情報が記録されている。ここに、本発明における「コンテンツ情報」とは、例えば映画、アニメーション、実写等を構成する動画或いは静止画を示す映像情報や、例えば該映像情報に伴う又は該映像情報から独立した音楽、セリフ、効果音等を構成する音声を示す音声情報からなる。このようなコンテンツ情報を構成する映像情報は、本発明における「ボタンメニュー」を表示する際に背景画像となり得る動画或いは静止画を示す部分を含んでよい。また、本発明における「ボタンメニュー」とは、例えば画面上に表示される各種操作を可能とするメニュー画面の一種であって、該操作をメニュー画面内に表示されているボタンの選択等により行うメニュー画面全般を含んだ趣旨である。当該ボタン情報に基づけば、情報再生装置における再生能力で再生可能なコンテンツ情報をのみに係るボタンメニューを表示するという制御が可能となる。ここに、本発明に係る「再生能力」とは、例えば後述の情報再生装置における、再生可能な情報（例えば、映像情報や音声情報等）の種類やコーディング方式、再生レート、処理可能なデータ量等に応じて定められる能力をいう。従って、例えば情報再生装置において操作可能な範囲内での操作に係る指示を促すボタンメニューを表示することも可能となる。即ち、ボタンメニューには、実際に操作を可能とするボタンのみが表示される。このため、ユーザによって再生能力を超えた操作（即ち、操作不可能な指示や、再生不可能な設定・操作等）を入力するといった不都合を未然に防ぐ
- 10 ことが可能となる。
- 15 20 25

或いは、コンテンツ情報を再生すために必要な再生能力が不足する場合には、コンテンツ情報に関する操作を可能とするボタンメニューを表示しないという制御が、可能となる。即ち、実際に操作を可能とするボタンが存在しなければ、ボタンメニューの表示自体が行われない。この際、「操作不能」などのエラーメッセ

ージが出力されてもよい。)

以上の結果、本発明の情報記録媒体によれば、例えば情報再生装置の再生能力に応じて最適な或いは適切なボタンメニューを表示することが可能となる。従つて、情報再生装置において予期せぬ或いは好ましくない設定変更等の指示がなさ
れることなく、コンテンツ情報のより適切な再生が可能となる。

尚、ボタン情報は再生能力に応じて複数種類のボタン情報が記録されているよう構成してもよい。

本発明の情報記録媒体の一の態様では、前記再生能力を示す属性情報が前記ボタン情報に対応付けられて更に記録されている。

この態様によれば、この属性情報に基づいて、例えばこの属性情報により示される再生能力とプレーヤ自らの再生能力とを比較することにより、再生可能なコンテンツ情報のみに係るボタンメニューを表示する制御が可能となる。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記コンテンツ情報の再生シーケンスをアイテム単位で規定するプレイリスト情報が更に記録されており、前記プレイリスト情報は、前記コンテンツ情報を構成する前記アイテムを指示するアイテム情報と、当該アイテムに対応する前記ボタン情報をサブアイテムとして指示するサブアイテム情報を含む。

この態様によれば、当該情報記録媒体を再生する際には、プレイリスト情報が有するアイテム情報に従って、これにより指示されるコンテンツ情報部分を順番に再生することで、映像情報や音声情報等のコンテンツ情報を再生することが可能となる。このコンテンツ情報の再生と並行して、プレイリスト情報が有するサブアイテム情報に従って、これにより指示されるボタン情報部分を順番に再生することで、ボタン情報を再生することが可能となる。このようなコンテンツ情報の再生とボタン情報の再生とを並行に行うことは、例えば、情報再生装置における再生レートを適度に低下させれば技術的には殆ど問題なく実行できる。そして、ユーザがボタンメニューの表示を希望する場合には、アイテム情報を用いて再生中のコンテンツ情報上に、サブアイテム情報を用いて再生されているが表示されていないボタンメニューを迅速或いは瞬時に表示できる。一方、ユーザがボタンメニューの表示を希望しない場合には、アイテム情報を用いて再生中のコンテン

ツ情報上に、サブアイテム情報を用いて再生されているボタンメニューを表示しないことができる。即ち、例えばリモコン操作やパネル操作等を用いたユーザの指示に応じて、適宜ボタンメニューの表示／非表示を切り替えることが可能である。

- 5 本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記コンテンツ情報及び前記ボタン情報は、物理的にアクセス可能な単位であるパケット単位で多重化され、全体ストリームとして前記情報記録媒体に記録されており、前記全体ストリームの再生を制御するための再生制御情報として、多重化された複数のパケットと前記全体ストリームとの対応関係を定義する対応定義情報を格納するオブジェクト情報ファイルが更に記録されており、前記属性情報は、前記オブジェクト情報ファイルに含まれている。
- 10

この態様によれば、コンテンツ情報及びボタン情報が、パケットの単位で多重記録されている。そして、このようなパケット単位のコンテンツ情報及びボタン情報を、オブジェクト情報ファイルの内容に従って、例えばデマルチプレクス、デコード等の再生処理を経て再生することで、例えば映画等の所定のタイトルの再生が行われる。そして通常は、これらのうちコンテンツ情報に係るパケットが常時再生且つ表示出力され、ボタン情報に係るパケットはこれが存在すれば常時再生され且つ選択的に表示出力される。

- 15 加えて、属性情報がオブジェクト情報に含まれているため、該パケット単位で多重記録されたコンテンツ情報及びボタン情報を再生する場合であっても、パケット再生処理と並行して適切なボタン情報の選択が可能となる。
- 20

尚、ボタン情報は、パケット単位で多重記録されていなくとも、单一のデータとして記録されていてもよい。或いは、複数のボタン情報のうち一部のボタン情報が多重記録されており、他の一部のボタン情報が单一のデータとして記録され

25 ていてもよい。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記ボタン情報は、前記ボタンメニューを構成可能であると共に、相互に表示切替可能な複数のボタンページを含む。

この態様によれば、ボタン情報が有する複数のボタンページを、例えばユーザ等の指示により適宜切り替えて表示出力することで、比較的容易にプレーヤの再

生能力に適合していると共に、多種多様なボタンメニュー（即ち、マルチページメニュー、或いは複数のメニュー画面表示）を表示出力することが可能となる。ここに、係る複数のボタンページの夫々は、当該情報記録媒体の再生中に、ボタンメニューとして表示出力可能な情報を有していることが好ましい。

尚、係る複数のボタンページは、一のボタンページと他のボタンページとが相互に関連付けられる構成を探るツリー構造を有していてもよい。加えて、同一のボタン情報中に含まれる複数のボタンページの表示を切り替えることで、ボタンメニューの表示切替が可能となる。即ち、複数のデータ（論理的に複数であるか或いは物理的に複数であるかを問わず）より情報を読み取る必要がなくなる。このため、情報再生装置でのボタンメニューの表示切替処理に要するC P Uの負荷やメモリ消費量等のシステムリソースを小さく抑えることが可能という大きな利点を有することとなる。

尚、ボタン情報は、複数のボタンページを有していないとも、一のボタンページを含んでいるように記録されていてもよい。又、複数のボタン情報を有している場合には、一部のボタン情報が複数のボタンページを有する構造であり、他の一部が一のボタンページを有する構造であってもよい。この場合であっても、本発明において説明する各種利益（特に、最適な或いは適切なボタンメニューを表示できるという利益）を享受することが可能である。そして、一のボタンページであっても、後述の如くボタンコマンド情報やボタン制御情報等を含んでいることが好ましい。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記複数のボタンページのうち少なくとも一つは、前記操作を規定するボタンコマンド情報を含んでなる。

この態様によれば、ボタンコマンド情報に従って各種操作（例えば、再生・停止指示や字幕・音声切替等の操作）を実行可能となる。係るボタンコマンド情報は、後述のボタン画像情報に関連付けて含まれることが好ましい。これにより、後述の情報再生装置において表示出力されたボタンメニューにおいて、ボタン画像情報により規定される所定のボタンを選択し実行することで、各種操作を比較的容易に実行することが可能となる。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記複数のボタンページのうち少なく

とも一つは、前記ボタンメニューとして表示出力される少なくとも一つのボタン画像情報に対応付けられており、且つ該ボタン画像情報を表示出力するためのボタン制御情報を含む。

この態様によれば、ボタン制御情報（例えば、必要なボタン画像情報、該ボタン画像情報の表示位置等を示す情報）に基づいて、少なくとも一つのボタン画像情報（例えば、後述のボタン画像データ等）を含んでなるボタンメニューを適切に表示出力することが可能となる。加えて、ボタン画像情報とボタン制御情報とを分離して有することで、複数のボタン制御情報により同一のボタン画像情報を重複して使用することが可能となる。即ち、ボタン制御情報を有していれば、夫々のボタンページ毎にボタン画像情報を有する必要がなく、データ量の削減を図ることが可能となる。尚、上述したボタンコマンド情報は、ボタン制御情報に含まれていてもよい。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記ボタン制御情報は、前記ボタン画像情報との対応付けを示すボタン画像番号情報、前記ボタン画像情報が規定するボタンの前記ボタンメニュー上における表示位置を示す表示位置情報、並びに前記操作に応じて生ずる前記ボタンの状態の変化を示す近隣ボタン情報のうち少な
くとも一つを含む。

この態様によれば、ボタンメニューを構成する各種ボタンを所望の態様にて表示出力可能となり、その結果、よりユーザに利用しやすいボタンメニューとして表示出力することが可能となる。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記ボタンメニューを、前記コンテンツ情報の一部に重ねて又は置き換えて表示するように若しくは全く表示しないよう制御するための再生制御情報が更に記録されている。

この態様によれば、情報再生装置は、例えばナビゲーションパケット等に格納された再生制御情報に基づく制御を実行することにより、サブアイテム情報により指示されるボタン情報を、ボタンメニューとして表示する。この際、例えば外部指定に従って選択的に、対応するコンテンツ情報の一部に重ねて又は置き換えて表示するように構成してもよい。或いは、例えば外部指定に従って選択的に全く表示しないように構成してもよい。そして特に、ボタンメニューを表示する際

には、表示する以前からコンテンツ情報の再生に並行して再生され且つ即時表示可能な状態にされているボタン情報に基づいて、コンテンツ情報に対応する適切なボタンメニューを即時表示できる。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記サブアイテム情報は、前記ボタン情報の再生時刻を前記アイテム情報の再生時刻を基準に更に指示するように構成してもよい。

この態様によれば、サブアイテム情報によってアイテム情報の再生時刻を基準に指示されているボタン情報の再生時刻に基づいて、情報再生装置は、当該ボタン情報をボタンメニューとして適宜表示できる。よって、非表示状態にあるボタン情報を、例えばリモコン操作等に応じて何時ボタンメニューとして表示しても、その表示開始のタイミングによらずに、再生中のコンテンツ情報に適切に対応するボタンメニューを表示可能となる。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記サブアイテム情報は、前記ボタン情報を前記コンテンツ情報の表示上に小ウインドウとして表示する際ににおける、該小ウインドウの表示位置及び大きさを更に指示するように構成してもよい。

この態様によれば、サブアイテム情報によって指示されている小ウインドウの表示位置及び大きさに従って、情報再生装置は、ボタン情報をコンテンツ情報の表示上に小ウインドウとして表示することが可能となる。即ち、サブアイテム情報に記述する小ウインドウの表示位置及び大きさを調整或いは変更することで、所望の表示位置及び大きさの小ウインドウ内に、ボタンメニューを表示できる。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記ボタン情報は、前記コンテンツ情報が記録されると共に記録領域の一領域を占めるコンテンツ空間に、前記コンテンツ情報と一緒に記録されている。

この態様によれば、コンテンツ情報とボタン情報とは、同一コンテンツ空間に記録されているので、これら両者の並行再生は、比較的容易となる。ここに、本発明における「コンテンツ空間」とは、プレーヤで再生処理を行う際の取扱単位に相当する、記録領域内における記録情報の単位であって、コンテンツ情報が記録される領域に相当する単位を示す趣旨である。即ち、コンテンツ情報とボタン情報とは同一のコンテンツ空間に記録されているため、該2つの情報の並行再生

において、再生時の空間遷移を必要とすることなく、比較的容易に同時再生が可能となる。例えば、同一のシステムパラメータを用いて、両者の並行再生は行われる。そして通常は、これらのうちコンテンツ情報が常時再生且つ表示出力され、ボタン情報はこれが存在すれば常時再生され且つ選択的に表示出力される。

5 尚、記録領域におけるコンテンツ空間とは別領域を占めるシステム空間に、コンテンツ情報に関する、ディスクメニュー（即ち、ディスク全体に共通するメニュー）やタイトルメニュー（即ち、タイトル毎のメニュー）等の他のボタンメニューを構成する他のボタン情報が記録されていてもよい。

本発明の情報記録媒体の他の態様では、前記ボタンメニューを重ねて表示する
10 背景画像を規定する背景画像情報が更に記録されている。

この態様によれば、背景画像に重ねて（或いは、背景画像上に）表示されるボタンメニューを適切に表示出力することが可能となる。この場合、プレイリスト情報は、ボタン情報と背景画像とを対応付ける情報を含んでいることが好ましい。より好ましくは、係る情報をサブアイテム情報に含んでいることが好ましい。

15 (情報記録装置及び方法)

本発明の情報記録装置は、コンテンツ情報を情報記録媒体に記録する第1記録手段と、前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報に関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報を記録する第2記録手段と、を備えている。

20 本発明の情報記録装置によれば、例えばコントローラ、エンコーダ、後述のT S / P S オブジェクト生成器、光ピックアップ又はカッティングデバイス等からなる第1記録手段は、例えばD V D等からなる情報記録媒体の記録領域に、コンテンツ情報を記録する。そして、例えばコントローラ、エンコーダ、後述のT S / P S オブジェクト生成器、光ピックアップ又はカッティングデバイス等からなる第2記録手段は、コンテンツ情報を記録する操作を可能とするボタンメニューを、コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報を記録する。

従って、上述した本発明の情報記録媒体（但し、その各種態様を含む）を、比較的効率良く記録できる。

尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の情報記録装置も各種態様を探ることが可能である。

本発明の情報記録方法は、コンテンツ情報を情報記録媒体に記録する第1記録工程と、前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報に関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報を記録する第2記録工程とを備えている。
5

本発明の情報記録方法によれば、例えばコントローラ、エンコーダ、後述のT
S/P Sオブジェクト生成器、光ピックアップ又はカッティングデバイス等を用
いて、例えばD V D等からなる情報記録媒体の記録領域に、第1記録工程は、コ
ンテンツ情報を記録し、第2記録工程は、コンテンツ情報をに関する操作を可能と
10 するボタンメニューを、コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規
定するボタン情報を記録する。

従って、上述した本発明の情報記録媒体（但し、その各種態様を含む）を、比
較的効率良く記録できる。

15 尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の情報記録方法も各種態様を探ることが可能である。

（情報再生装置及び方法）

本発明の情報再生装置は、上述した本発明の情報記録媒体を再生する情報再生装置であつて、前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報及び前記ボタ
20 ノン情報を再生する再生手段と、前記ボタン情報を基づき、当該情報再生装置の再生能力に応じたボタンメニューを生成する生成手段と、当該情報再生装置の再生能力に応じた前記ボタンメニューが生成されるように、前記生成手段を制御する制御手段とを備える。

本発明の情報再生装置によれば、例えばコントローラ、デコーダ、デマルチプ
25 レクサ、光ピックアップ等からなる再生手段は、コンテンツ情報を記録する。そしてこのような再生に伴つて、生成手段は、ボタンメニューを生成出力する。

本発明では特に、生成手段は、制御手段の制御下で、例えば当該情報再生装置の再生能力に応じて、ボタン情報を基づくボタンメニューを生成可能に構成され

ている。従って、情報再生装置における再生能力で再生可能なコンテンツ情報のみに係るボタンメニューを生成出力することが可能となる。即ち、当該情報再生装置において最適な或いは適切なボタンメニューを表示出力することが可能となる。これにより、予期せぬメニュー操作等により、コンテンツ情報の再生に影響を与えることがないという大きな利点を有することとなる。

従って、上述した本発明の情報記録媒体（但し、その各種態様を含む）を、比較的効率良く再生できる。

尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の情報再生装置も各種態様を探ることが可能である。

10 即ち、例えば複数のボタン情報を有する場合であれば、再生能力に応じて、複数のボタン情報のうち一のボタン情報を選択し、ボタンメニューを生成する旨の指示を外部指定する指定手段を更に備えており、且つ制御手段は係る外部指定に応じて一のボタン情報を選択し、当該情報再生装置の再生能力に応じたボタンメニューを生成するように生成手段を制御するように構成してもよい。

15 本発明の情報再生装置の他の態様では、前記再生手段は、前記コンテンツ情報の再生前に、予め前記ボタン情報をプリロードする。

この態様によれば、コンテンツ情報の再生前にボタン情報をプリロード（即ち、先行再生）しておくことで、コンテンツ情報の再生時であっても、係るコンテンツ情報の再生に負荷をかけることなく、ボタンメニューの表示出力が可能となる。

20 このとき、複数のボタン情報を含んでいる情報記録媒体を再生する場合であれば、該複数のボタン情報のうち少なくとも一つをプリロードするように構成してもよい。

尚、このようにプリロードされたボタン情報に基づき生成されたボタンメニューは例えば後述のバッファメモリ等に格納され、且つ必要に応じて適宜読み出し可能（表示出力可能）に構成されることが好ましい。そして、プリロードの際には、情報記録媒体に記録されているボタン情報全体をプリロードするように構成してもよい。或いは、複数のボタン情報が記録されている場合には、少なくとも一つのボタン情報をプリロードするように構成してもよい。或いは、ボタン情報の一部（即ち、複数のボタンページのうち少なくとも一部のボタンページ）をプ

リロードするように構成してもよい。

本発明の情報再生装置の他の態様では、前記生成されたボタンメニューを保持するバッファメモリを更に備える。

この態様によれば、例えばリングバッファ等のバッファメモリは、ボタンメニューが生成手段により生成出力されているか否かに拘わらず、即時出力可能な状態となるよう保持する。よって、ボタンメニューを、例えばリモコン操作等に応じてバッファメモリから取り出すことにより、何時でもボタンメニューを即時表示できる。尚、本発明に係る「即時表示する」とは、表示すべき指示が入力された後、ユーザが認識できない程度の短時間内に表示可能である意味の他、ユーザが許容できる程度の短時間内に表示可能である場合も含む広い概念である。

本発明の情報再生装置の一態様では、前記制御手段は、前記再生されたプレイリスト情報に含まれるサブアイテム情報により更に指示される小ウインドウの表示位置及び大きさに従って、前記再生されたボタン情報を前記再生されたコンテンツ情報上に該小ウインドウとして表示出力するように前記生成手段を制御する。

この態様によれば、制御手段による制御下で、生成手段は、サブアイテム情報により指示される小ウインドウの表示位置及び大きさで、コンテンツ情報上にボタン情報を小ウインドウとして適宜表示出力する。

本発明の情報再生方法は、上述した本発明の情報記録媒体を再生する情報再生装置における情報再生方法であって、前記コンテンツ情報及び前記ボタン情報を再生する再生工程と、前記ボタン情報に基づき、当該情報再生装置の再生能力に応じたボタンメニューを生成する生成工程と、当該情報再生装置の再生能力に応じた前記ボタンメニューが生成されるように前記生成工程を制御する制御工程とを備える。

本発明の情報再生方法によれば、再生工程において再生されたボタン情報は、生成工程においてボタンメニューとして生成出力される。ここで、例えばコントローラ等を用いて、制御工程は、当該情報再生装置の再生能力に応じて、ボタン情報に基づくボタンメニューが生成されるように生成工程を制御する。即ち、当該情報再生装置において最適な或いは適切なボタンメニューが生成されることが可能となる。

従って、上述した本発明の情報記録媒体（但し、その各種態様を含む）を、比較的効率良く再生できる。

尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の情報再生方法も各種態様を探ることが可能である。

5 (情報記録再生装置及び方法)

本発明の情報記録再生装置は、コンテンツ情報を情報記録媒体に記録する第1記録手段と、前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報に関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報を記録する第2記録手段と、前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報及び前記ボタン情報を再生する再生手段と、前記ボタン情報に基づき、当該情報再生装置の再生能力に応じたボタンメニューを生成する生成手段と、当該情報記録再生装置の再生能力に応じた前記ボタンメニューが生成されるように前記生成手段を制御する制御手段とを備える。
10

本発明の情報記録再生装置によれば、上述した本発明の情報記録装置及び情報再生装置の両方を併せ持つので、上述した本発明の情報記録媒体（但し、その各種態様を含む）を、比較的効率良く記録でき、再生できる。
15

尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の情報記録再生装置も各種態様を探ることが可能である。

本発明の情報記録再生方法は、コンテンツ情報を情報記録媒体に記録する第1記録工程と、前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報に関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報を記録する第2記録工程と、前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報及び前記ボタン情報を再生する再生工程と、前記ボタン情報に基づき、当該情報再生装置の再生能力に応じたボタンメニューを生成する生成手段と、当該情報記録再生方法における再生能力に応じた前記ボタンメニューが生成されるように前記生成工程を制御する制御工程とを備える。
20
25

本発明の情報記録再生方法によれば、上述した本発明の情報記録方法及び情報再生方法の両方を併せ持つので、上述した本発明の情報記録媒体（但し、その各種態様を含む）を、比較的効率良く記録でき、再生できる。

尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の情報記録再生方法も各種態様を探ることが可能である。

(コンピュータプログラム)

本発明の記録制御用のコンピュータプログラムは、上述した本発明の情報記録装置（但し、その各種態様を含む）に備えられたコンピュータを制御する記録制御用のコンピュータプログラムであって、該コンピュータを、前記第1記録手段及び前記第2記録手段の少なくとも一部として機能させる。

本発明の記録制御用のコンピュータプログラムによれば、当該コンピュータプログラムを格納するROM、CD-ROM、DVD-ROM、ハードディスク等の記録媒体から、当該コンピュータプログラムをコンピュータに読み込んで実行されば、或いは、当該コンピュータプログラムを、通信手段を介してコンピュータにダウンロードさせた後に実行されば、上述した本発明に係る情報記録装置を比較的簡単に実現できる。

尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の記録制御用のコンピュータプログラムも各種態様を探ることが可能である。

本発明の再生制御用のコンピュータプログラムは、上述した本発明の情報再生装置（但し、その各種態様を含む）に備えられたコンピュータを制御する再生制御用のコンピュータプログラムであって、該コンピュータを、前記再生手段、前記生成手段及び前記制御手段の少なくとも一部として機能させる。

本発明の再生制御用のコンピュータプログラムによれば、当該コンピュータプログラムを格納するROM、CD-ROM、DVD-ROM、ハードディスク等の記録媒体から、当該コンピュータプログラムをコンピュータに読み込んで実行されば、或いは、当該コンピュータプログラムを、通信手段を介してコンピュータにダウンロードさせた後に実行されば、上述した本発明に係る情報再生装置を比較的簡単に実現できる。

尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の再生制御用のコンピュータプログラムも各種態様を探ることが可能である。

本発明の記録再生制御用のコンピュータプログラムは、上述した本発明の情報記録再生装置（但し、その各種態様を含む）に備えられたコンピュータを制御す

る記録再生制御用のコンピュータプログラムであって、該コンピュータを、前記第1記録手段、前記第2記録手段、前記再生手段、前記生成手段及び前記制御手段の少なくとも一部として機能させる。

本発明の記録再生制御用のコンピュータプログラムによれば、当該コンピュータプログラムを格納するROM、CD-ROM、DVD-ROM、ハードディスク等の記録媒体から、当該コンピュータプログラムをコンピュータに読み込んで実行されれば、或いは、当該コンピュータプログラムを、通信手段を介してコンピュータにダウンロードさせた後に実行されれば、上述した本発明の情報記録再生装置を比較的簡単に実現できる。

尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の記録再生制御用のコンピュータプログラムも各種態様を探ることが可能である。

コンピュータ読取可能な媒体内の記録制御用のコンピュータプログラム製品は上記課題を解決するために、上述した本発明の情報記録装置（但し、その各種態様も含む）に備えられたコンピュータにより実行可能なプログラム命令を明白に具現化し、該コンピュータを、前記第1記録手段及び前記第2記録手段の少なくとも一部として機能させる。

コンピュータ読取可能な媒体内の再生制御用のコンピュータプログラム製品は上記課題を解決するために、上述した本発明の情報再生装置（但し、その各種態様も含む）に備えられたコンピュータにより実行可能なプログラム命令を明白に具現化し、該コンピュータを、前記再生手段、前記生成手段及び前記制御手段の少なくとも一部として機能させる。

コンピュータ読取可能な媒体内の記録再生制御用のコンピュータプログラム製品は上記課題を解決するために、上述した本発明の情報記録再生装置（但し、その各種態様も含む）に備えられたコンピュータにより実行可能なプログラム命令を明白に具現化し、該コンピュータを、前記第1記録手段、前記第2記録手段、前記再生手段、前記生成手段及び前記制御手段の少なくとも一部として機能させる。

本発明の記録制御用、再生制御用又は記録再生制御用のコンピュータプログラム製品によれば、当該コンピュータプログラム製品を格納するROM、CD-R O

M、DVD-ROM、ハードディスク等の記録媒体から、当該コンピュータプログラム製品をコンピュータに読み込めば、或いは、例えば伝送波である当該コンピュータプログラム製品を、通信手段を介してコンピュータにダウンロードすれば、上述した本発明の前記第1記録手段、前記第2記録手段、前記再生手段、前記生成手段及び前記制御手段の少なくとも一部を比較的容易に実施可能となる。更に具体的には、当該コンピュータプログラム製品は、前記第1記録手段、前記第2記録手段、前記再生手段、前記生成手段及び前記制御手段の少なくとも一部として機能させるコンピュータ読取可能なコード（或いはコンピュータ読取可能な命令）から構成されてよい。

10 (制御信号を含むデータ構造)

本発明の制御信号を含むデータ構造は、コンテンツ情報と、前記コンテンツ情報に関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報を有する。

本発明の制御信号を含むデータ構造によれば、上述した本発明の情報記録媒体の場合と同様に、例えば情報再生装置の再生能力に応じて最適な或いは適切なボタンメニューを表示することが可能となる。従って、情報再生装置において予期せぬ或いは好ましくない設定変更等の指示がなされることなく、コンテンツ情報のより適切な再生が可能となる。

尚、上述した本発明の情報記録媒体における各種態様に対応して、本発明の制御信号を含むデータ構造も各種態様を探ることが可能である。

本発明におけるこのような作用、及び他の利得は次に説明する実施例から更に明らかにされる。

以上説明したように、本発明の情報記録媒体によれば、コンテンツ情報、ボタン情報が記録されており、該ボタン情報はボタンメニューを、コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定する。このため、例えば情報再生装置の再生能力に応じて最適な或いは適切なボタンメニューを表示することが可能となる。又、本発明の情報記録装置及び方法によれば、第1記録手段及び第2記録手段、若しくは第1記録工程及び第2記録工程を備えている。このため、例えば情報再生装置の再生能力に応じて最適な或いは適切なボタンメニューを表示するこ

とが可能であると共に、例えばコンテンツ情報を再生可能に多重記録できる。又、本発明の情報再生装置及び方法によれば、再生手段、生成手段及び制御手段、若しくは再生工程生成工程及び制御工程を備えている。このため、本発明の情報記録媒体を適切に再生できる。又、本発明のコンピュータプログラムによれば、コンピュータを上述した本発明の情報記録装置、情報再生装置又は情報記録再生装置として機能させてるので、上述した本発明の情報記録媒体を効率良く記録でき、或いは再生できる。

図面の簡単な説明

10 図 1 は、本発明の情報記録媒体の一実施例である光ディスクの基本構造を示し、上側部分は複数のエリアを有する光ディスクの概略平面図であり、これに対応付けられる下側部分は、その径方向におけるエリア構造の図式的概念図である。

15 図 2 は、従来のMPEG 2 のプログラムストリームの図式的概念図(図 2 (a))、本実施例で利用されるMPEG 2 のトランスポートストリームの図式的概念図(図 2 (b))であり、本実施例で利用されるMPEG 2 のプログラムストリームの図式的概念図(図 2 (c))である。

図 3 は、本実施例の光ディスク上に記録されるデータ構造の模式的に示す図である。

20 図 4 は、図 3 に示した各タイトル内におけるデータ構造の詳細を階層的に示す概念図である。

図 5 は、図 3 に示した各プレイリストセット内におけるデータ構造の詳細を階層的に示す概念図である。

図 6 は、図 3 に示した各プレイリストセット内におけるデータ構造の詳細を模式的に示す概念図である。

25 図 7 は、図 6 に示した各アイテムにおけるデータ構造の詳細を模式的に示す概念図である。

図 8 は、図 4 に示した各タイトルエレメント内におけるデータの論理構成を模式的に示す概念図である。

図 9 は、本実施例において、各プレイリストセットをプレイリスト一つから構

成する場合における、図4に示した各タイトルエレメント内におけるデータの論理構成を模式的に示す概念図である。

図10は、図3に示した各オブジェクト内におけるデータ構造の詳細を模式的に示す概念図である。

5 図11は、本実施例における、上段のプログラム#1用のエレメンタリーストリームと中段のプログラム#2用のエレメンタリーストリームとが多重化されて、これら2つのプログラム用のトランスポートストリームが構成される様子を、横軸を時間軸として概念的に示す図である。

10 図12は、本実施例における、一つのトランスポートストリーム内に多重化されたTSパケットペイロードのイメージを、時間の沿ったパケット配列として概念的に示す概念図である。

図13は、実施例における光ディスク上のデータの論理構成を、論理階層からオブジェクト階層或いは実体階層への展開を中心に模式的に示した図である。

図14は、本発明の実施例に係る情報記録再生装置のブロック図である。

15 図15は、本実施例における情報記録再生装置の記録動作（その1）を示すフローチャートである。

図16は、本実施例における情報記録再生装置の記録動作（その2）を示すフローチャートである。

20 図17は、本実施例における情報記録再生装置の記録動作（その3）を示すフローチャートである。

図18は、本実施例における情報記録再生装置の記録動作（その4）を示すフローチャートである。

図19は、本実施例における情報記録再生装置の再生動作を示すフローチャートである。

25 図20は、本実施例における、背景画像データのデータ構成（図20（a））及びボタンデータのデータ構成（図20（b））を概念的に示したものである。

図21は、背景画像データ及びボタンページから構成されるメニュー画像を概念的に示した模式図である。

図22は、本実施例における、ボタンページにより規定されているボタンの表

示を概念的に示す模式図である。

図 23 は、本実施例における、図 22 (a) 及び図 22 (b) に示すボタンメニューを規定するボタンデータ #1 の具体的なデータ構成を概念的に示したものである。

5 図 24 は、本実施例における、図 22 (c) 及び図 22 (d) に示すボタンメニューを規定するボタンデータ #2 の具体的なデータ構成を概念的に示したものである。

図 25 は、本実施例における、ボタンメニューを表示可能とする、プレイリスト情報ファイルの一具体例を示す概念図である。

10 図 26 は、本実施例における、ボタンメニューを表示可能とする、オブジェクト情報ファイルの一具体例を示す概念図である。

図 27 は、本実施例における、ボタンメニューの表示の際の、再生処理全体の流れを示すフローチャートである。

15 図 28 は、本実施例における、ボタンメニュー表示の際の、ボタンページの表示処理の詳細な処理の流れを示すフローチャートである。

図 29 は、本実施例における、光ディスクの論理構造との関係で、再生時におけるアクセスの流れ全体を概念的に示す図である。

図 30 は、本実施例におけるタイトル情報セットの一具体例における階層構造を模式的に示す概念図である。

20 図 31 は、本実施例におけるディクヘッダの一具体例における階層構造を模式的に示す概念図である。

図 32 は、本実施例におけるタイトル情報の一具体例における階層構造を模式的に示す概念図である。

25 図 33 は、本実施例におけるプレイリストセットの一具体例における階層構造を模式的に示す概念図である。

図 34 は、本実施例におけるプレイリストの一具体例における階層構造を模式的に示す概念図である。

図 35 は、本実施例におけるプレイリストエレメントの一具体例における階層構造を模式的に示す概念図である。

図36は、本実施例におけるアイテム定義テーブルの一具体例における階層構造を模式的に示す概念図である。

発明を実施するための最良の形態

5 (情報記録媒体)

図1から図13を参照して、本発明の情報記録媒体の実施例について説明する。

本実施例は、本発明の情報記録媒体を、記録（書き込み）及び再生（読み出し）が可能な型の光ディスクに適用したものである。

先ず図1を参照して、本実施例の光ディスクの基本構造について説明する。こ
10 こに図1は、上側に複数のエリアを有する光ディスクの構造を概略平面図で示す
と共に、下側にその径方向におけるエリア構造を概念図で対応付けて示すもの
である。

図1に示すように、光ディスク100は、例えば、記録（書き込み）が複数回
又は1回のみ可能な、光磁気方式、相変化方式等の各種記録方式で記録可能とさ
15 れており、DVDと同じく直径12cm程度のディスク本体上の記録面に、セン
ターホール102を中心として内周から外周に向けて、リードインエリア104、
データエリア106及びリードアウトエリア108が設けられている。そして、
各エリアには、例えば、センターホール102を中心にスパイラル状或いは同心
円状に、グループトラック及びランドトラックが交互に設けられており、このグ
20 ループトラックはウオブリングされてもよいし、これらのうち一方又は両方のト
ラックにプレピットが形成されていてもよい。尚、本発明は、このような三つの
エリアを有する光ディスクには特に限定されない。

次に図2を参照して、本実施例の光ディスクに記録されるトランSPORTスト
リーム（TS）及びプログラムストリーム（PS）の構成について説明する。こ
25 こに、図2（a）は、比較のため、従来のDVDにおけるMPEG2のプログラ
ムストリームの構成を図式的に示すものであり、図2（b）は、MPEG2のト
ランSPORTストリーム（TS）の構成を図式的に示すものである。更に、図2
（c）は、本発明におけるMPEG2のプログラムストリームの構成を図式的に
示すものである。

図2 (a)において、従来のDVDに記録される一つのプログラムストリームは、時間軸 t に沿って、主映像情報たるビデオデータ用のビデオストリームを1本だけ含み、更に、音声情報たるオーディオデータ用のオーディオストリームを最大で8本含み且つ副映像情報たるサブピクチャデータ用のサブピクチャストリーム(或いは、静止画データ用の静止画ストリーム)を最大で32本含んでなる。
即ち、任意の時刻 t_x において多重化されるビデオデータは、1本のビデオストリームのみに係るものであり、例えば複数のテレビ番組或いは複数の映画などに対応する複数本のビデオストリームを同時にプログラムストリームに含ませることはできない。映像を伴うテレビ番組等を多重化して伝送或いは記録するためには、各々のテレビ番組等のために、少なくとも1本のビデオストリームが必要となるので、1本しかビデオストリームが存在しないDVDのプログラムストリーム形式では、複数のテレビ番組等を多重化して伝送或いは記録することはできないのである。

図2 (b)において、本発明の光ディスク100に記録される一つのトランスポートストリーム(TS)は、主映像情報たるビデオデータ用のエレメンタリーストリーム(ES)としてビデオストリームを複数本含んでなり、更に音声情報たるオーディオデータ用のエレメンタリーストリーム(ES)としてオーディオストリームを複数本含み且つ副映像情報たるサブピクチャデータ用のエレメンタリーストリーム(ES)としてサブピクチャストリームを複数本含んでなる。即ち、任意の時刻 t_x において多重化されるビデオデータは、複数本のビデオストリームに係るものであり、例えば複数のテレビ番組或いは複数の映画などに対応する複数のビデオストリームを同時にトランスポートストリームに含ませることが可能である。このように複数本のビデオストリームが存在するトランスポートストリーム形式では、複数のテレビ番組等を多重化して伝送或いは記録することが可能である。但し、現況のトランスポートストリームを採用するデジタル放送では、サブピクチャストリームについては伝送していない。

図2 (c)において、本発明の光ディスク100に記録される一つのプログラムストリーム(PS)は、主映像情報たるビデオデータ用のビデオストリームを複数本含んでなり、更に音声情報たるオーディオデータ用のオーディオストリー

ムを複数本含み且つ副映像情報たるサブピクチャデータ用のサブピクチャストリームを複数本含んでなる。即ち、任意の時刻 t_x において多重化されるビデオデータは、複数本のビデオストリームに係るものであり、例えば複数のテレビ番組或いは複数の映画などに対応する複数のビデオストリームを同時にプログラムス

5 トリーに含ませることが可能である。

尚、図2 (a) から図2 (c) では説明の便宜上、ビデオストリーム、オーディオストリーム及びサブピクチャストリームを、この順に上から配列しているが、この順番は、後述の如くパケット単位で多重化される際の順番等に対応するものではない。トランスポートストリームでは、概念的には、例えば一つの番組に対して、1本のビデオストリーム、2本の音声ストリーム及び2本のサブピクチャストリームからなる一まとまりが対応している。

上述した本実施例の光ディスク100は、記録レートの制限内で、図2 (b) に示した如きトランスポートストリーム (TS) を多重記録可能に、即ち複数の番組或いはプログラムを同時に記録可能に構成されている。更に、このようなトランスポートストリームに加えて又は代えて、同一光ディスク100上に、図2 (c) に示した如きプログラムストリーム (PS) を多重記録可能に構成されている。

本実施例では特に、後述の背景画像データ及びボタンデータ (図20参照) は、例えば図2 (b) に示すトランスポートストリームにおけるエレメンタリーストリームとして、或いは例えばサブピクチャストリーム等に含まれて多重記録されていてもよい。或いは、例えばJPEGデータやビットマップデータとして、多重化されることなく光ディスク100上に記録されていてもよい。

次に図3から図10を参照して、光ディスク100上に記録されるデータの構造について説明する。ここに、図3は、光ディスク100上に記録されるデータ構造を模式的に示すものである。図4は、図3に示した各タイトル内におけるデータ構造の詳細を模式的に示すものである。図5及び図6は夫々、図3に示した各プレイ (P) リストセット内におけるデータ構造の詳細を模式的に示すものである。図7は、図6に示した各アイテムにおけるデータ構造の詳細を模式的に示すものである。図8は、図4に示した各タイトルエレメント内におけるデータの

論理構成を模式的に示すものであり、図9は、各プレイリストセットをプレイリスト一つから構成する場合における、図4に示した各タイトルエレメント内におけるデータの論理構成を模式的に示すものである。図10は、図3に示した各オブジェクト内におけるデータ構造の詳細を模式的に示すものである。

- 5 以下の説明において、「タイトル」とは、複数の「プレイリスト」を連続して実行する再生単位であり、例えば、映画1本、テレビ番組1本などの論理的に大きなまとまりを持った単位である。「プレイリストセット」とは、「プレイリスト」の束をいう。例えば、アングル再生やパレンタル再生における相互に切替可能な特定関係を有する複数のコンテンツ情報を再生するためのプレイリストの束や、
10 同時間帯に放送され且つまとめて記録された複数番組に係るコンテンツ情報を再生するためのプレイリストの束である。或いは、同一タイトルについて、ハイビジョン対応、ディスプレイの解像度、サラウンドスピーカ対応、スピーカ配列など、情報再生システムにおいて要求される映像再生機能（ビデオパフォーマンス）別や音声再生機能（オーディオパフォーマンス）別など、要求機能別に用
15 意された各種コンテンツ情報を再生するためのプレイリストの束である。「プレイリスト」とは、「オブジェクト」の再生に必要な情報を格納したファイルであり、オブジェクトへアクセスするためのオブジェクトの再生範囲に関する情報が各自々格納された複数の「アイテム」で構成されている。そして、「オブジェクト」とは、上述したMPEG2のトランSPORTストリームを構成するコンテンツの実体情
20 報である。

- 図3において、光ディスク100は、論理的構造として、ディスク情報ファイル110、プレイ(P)リスト情報ファイル120、オブジェクト情報ファイル130及びオブジェクトデータファイル140の4種類のファイルを備えており、これらのファイルを管理するためのファイルシステム105を更に備えている。
25 尚、図3は、光ディスク100上における物理的なデータ配置を直接示しているものではないが、図3に示す配列順序を、図1に示す配列順序に対応するように記録すること、即ち、ファイルシステム105等をリードインエリア104に続いてデータ記録エリア106に記録し、更にオブジェクトデータファイル140等をデータ記録エリア106に記録することも可能である。図1に示したリード

インエリア 104 やリードアウトエリア 108 が存在せずとも、図 3 に示したファイル構造は構築可能である。

ディスク情報ファイル 110 は、光ディスク 100 全体に関する総合的な情報を格納するファイルであり、ディスク総合情報 112 と、タイトル情報テーブル 5 114 と、その他の情報 118 を格納する。ディスク総合情報 112 は、例えば光ディスク 100 内の総タイトル数等を格納する。タイトル情報テーブル 114 は、タイトルポインタ 114-1 と、これにより記録アドレスが示される複数のタイトル 200 (タイトル #1 ~ #m) を含んで構成されている。各タイトル 10 200 には、論理情報として、各タイトルのタイプ (例えば、シーケンシャル再生型、分岐型など) や、各タイトルを構成するプレイ (P) リスト番号をタイトル毎に格納する。

図 4 に示すように各タイトル 200 は、より具体的には例えば、タイトル総合情報 200-1 と、複数のタイトルエレメント 200-2 と、その他の情報 200-5 とを含んで構成されている。更に、各タイトルエレメント 200-2 は、15 プリコマンド 200 PR と、プレイリストセットへのポインタ 200 PT と、ポストコマンド 200 PS と、その他の情報 200-6 とから構成されている。

ここに、ポインタ 200 PT は、当該ポインタ 200 PT を含むタイトルエレメント 200-2 に基づいて再生されるべきコンテンツ情報に対応する、プレイリスト情報ファイル 120 内に格納されたプレイリストセット 126 S の記録位置を示す。プリコマンド 200 PR は、ポインタ 200 PT により記録位置が指定される一のプレイリストセット 126 S により再生シーケンスが規定されるコンテンツ情報の再生前に実行されるべきコマンドを示す。ポストコマンド 200 PS は、該一のプレイリストセットにより再生シーケンスが規定されるコンテンツ情報の再生後に実行されるべきコマンドを示す。タイトルエレメント 200-2 に含まれるその他の情報 200-5 は、例えば、タイトルエレメントに係る再生の次の再生に係るタイトルエレメントを指定するネクスト情報を含む。

従って、後述する情報再生装置による当該情報記録媒体の再生時には、ポインタ 200 PT に従ってプレイリストセット 126 S にアクセスして、それに含まれる複数のプレイリスト 126 のうち、所望の番組等に対応するものを選択する

5 ように制御を実行すれば、タイトルエレメント 200-2として当該所望のコンテンツ情報を再生できる。更に、このようなタイトルエレメント 200-2を一つ又は順次再生することで、一つのタイトル 200 を再生可能となる。更に、プリコマンド 200 PR に従って、ポインタ 200 PT で記録位置が指定される一のプレイリストセット 126 S により再生シーケンスが規定されるコンテンツ情報の、再生前に実行されるべきコマンドを実行できる。更に、ポストコマンド 200 PS に従って、ポインタ 200 PT で記録位置が指定される一のプレイリストセット 126 S により再生シーケンスが規定されるコンテンツ情報の、再生後に実行されるべきコマンドを実行できる。ポストコマンド 200 PS は、例えば 10 コンテンツ情報の分岐を命令するコマンド、次のタイトルを選ぶコマンド等である。加えて、その他の情報 200-5 に含まれるネクスト情報に従って、当該再生中のタイトルエレメント 200-2 の次のタイトルエレメント 200-2 を再生できる。

15 再び図 3において、プレイリスト情報ファイル 120 は、各プレイリストの論理的構成を示すプレイ (P) リスト情報テーブル 121 を格納し、これは、プレイ (P) リスト管理情報 122 と、プレイ (P) リストセットポインタ 124 と、複数のプレイ (P) リストセット 126 S (P リストセット #1～#n) と、その他の情報 128 とに分かれている。このプレイリスト情報テーブル 121 には、プレイリストセット番号順に各プレイリストセット 126 S の論理情報を格納する。言い換えれば、各プレイリストセット 126 S の格納順番がプレイリストセット番号である。また、上述したタイトル情報テーブル 114 で、同一のプレイリストセット 126 S を、複数のタイトル 200 から参照することも可能である。即ち、タイトル #q とタイトル #r とが同じプレイリストセット #p を使用する場合にも、プレイリスト情報テーブル 121 中のプレイリストセット #p を、タイトル情報テーブル 114 でポイントするように構成してもよい。

25 図 5 に示すように、プレイリストセット 126 S は、プレイリストセット総合情報 126-1 と、複数のプレイリスト 126 (プレイリスト #1～#x) と、アイテム定義テーブル 126-3 と、その他の情報 126-4 とを含んで構成されている。そして、各プレイリスト 126 は、複数のプレイリストエレメント 1

26-2 (プレイリストエレメント#1～#y) と、その他の情報126-5とを含んで構成されている。更に、各プレイリストエレメント126-2は、プリコマンド126PRと、アイテムへのポインタ126PTと、ポストコマンド126PSと、その他の情報126-6とから構成されている。

5 ここに、ポインタ126PTは、当該ポインタ126PTを含むプレイリストエレメント126-2に基づいて再生されるべきコンテンツ情報に対応する、アイテム定義テーブル126-3により定義されるアイテムの記録位置を示す。

図6に例示したように、プレイリストセット126Sにおいて、アイテム定義テーブル126-3内には、複数のアイテム204が定義されている。これらは、
10 複数のプレイリスト126によって共有されている。また、プレイリストセット総合情報126-1として、当該プレイリストセット126S内に含まれる各プレイリスト126の名称、再生時間などのUI(ユーザインターフェース情報)、各アイテム定義テーブル126-3へのアドレス情報等が記述されている。

再び図5において、プリコマンド126PRは、ポインタ126PTにより記録位置が指定される一のアイテム204の再生前に実行されるべきコマンドを示す。ポストコマンド126PSは、該一のアイテム204の再生後に実行されるべきコマンドを示す。プレイリストエレメント126-2に含まれるその他の情報126-6は、例えば、プレイリストエレメント126-2に係る再生の次の再生に係るプレイリストエレメント126-2を指定する第ネクスト情報を含む。

20 図7に例示したように、アイテム204は、表示の最小単位である。アイテム204には、オブジェクトの開始アドレスを示す「INポイント情報」及び終了アドレスを示す「OUTポイント情報」が記述されている。尚、これらの「INポイント情報」及び「OUTポイント情報」は夫々、直接アドレスを示してもよいし、再生時間軸上における時間或いは時刻など間接的にアドレスを示してもよい。図中、“ストリームオブジェクト#m”で示されたオブジェクトに対して複数のES(エレメンタリーストリーム)が多重化されている場合には、アイテム204の指定は、特定のESの組合せ或いは特定のESを指定することになる。

図8に例示したように、タイトルエレメント200-2は、論理的に、プリコマンド200PR或いは126PRと、再生時に複数のプレイリスト126のう

ちいすれか一つが再生用に選択されるプレイリストセット 126S と、ポストコマンド 200PS 或いはポストコマンド 126PS と、ネクスト情報 200-6N とから構成されている。従って、例えばビデオ解像度など、システムで再生可能な何らかの条件等に従って、プレイリストセット 126S 中からプレイリスト 126 を選択する処理が実行される。

但し図 9 に例示したように、プレイリストセットが単一のプレイリストからなる場合には、即ち図 3 に示したプレイリストセット 126S を単一のプレイリスト 126 に置き換えた場合には、タイトルエレメント 200-2 は、論理的に、プリコマンド 200PR 或いは 126PR と、再生時に再生されるプレイリスト 126 と、ポストコマンド 200PS 或いは ポストコマンド 126PS と、ネクスト情報 200-6N とから構成されてもよい。この場合には、システムで再生可能な条件等に拘わらず、プレイリストセットが再生用に指定されれば、単一のプレイリスト 126 の再生処理が実行されることになる。

再び図 3において、オブジェクト情報ファイル 130 は、各プレイリスト 126 内に構成される各アイテムに対するオブジェクトデータファイル 140 中の格納位置（即ち、再生対象の論理アドレス）や、そのアイテムの再生に関する各種属性情報が格納される。本実施例では特に、オブジェクト情報ファイル 130 は、後に詳述する複数の AU（アソシエートユニット）情報 132I（AU#1～AU#q）を含んでなる AU テーブル 131 と、ES（エレメンタリーストリーム）マップテーブル 134 と、その他の情報 138 とを格納する。

オブジェクトデータファイル 140 は、トランスポートストリーム（TS）別の TS オブジェクト 142（TS#1 オブジェクト～TS#s オブジェクト）、即ち実際に再生するコンテンツの実体データを、複数格納する。

尚、図 3 を参照して説明した 4 種類のファイルは、更に夫々複数のファイルに分けて格納することも可能であり、これらを全てファイルシステム 105 により管理してもよい。例えば、オブジェクトデータファイル 140 を、オブジェクトデータファイル #1、オブジェクトデータファイル #2、…というように複数に分けることも可能である。

図 10 に示すように、論理的に再生可能な単位である図 3 に示した TS オブジ

エクト 142 は、例えば 6 kB のデータ量を夫々有する複数のアラインドユニット 143 に分割されてなる。アラインドユニット 143 の先頭は、 TS オブジェクト 142 の先頭に一致（アラインド）されている。各アラインドユニット 143 は更に、 192 B のデータ量を夫々有する複数のソースパケット 144 に細分化されている。ソースパケット 144 は、物理的に再生可能な単位であり、この単位即ちパケット単位で、光ディスク 100 上のデータのうち少なくともビデオデータ、オーディオデータ及びサブピクチャデータは多重化されており、その他の情報についても同様に多重化されてよい。各ソースパケット 144 は、 4 B のデータ量を有する、再生時間軸上における TS （トランスポートストリーム）パケットの再生処理開始時刻を示すパケットアライバルタイムスタンプ等の再生を制御するための制御情報 145 と、 188 B のデータ量を有する TS パケットペイロード 146 とを含んでなる。 TS パケットペイロード 146 は、パケットヘッダ 146a をその先頭部に有し、ビデオデータがパケット化されて「ビデオパケット」とされるか、オーディオデータがパケット化されて「オーディオパケット」とされるか、又はサブピクチャデータがパケット化されて「サブピクチャパケット」とされるか、若しくは、他のデータがパケット化される。

尚、後述の背景画像データ及びボタンデータ（図 20 参照）が光ディスク 100 上に多重記録されている場合には、該背景画像データ及びボタンデータも図 10 に示すようにパケット化されていることが好ましい。

次に図 11 及び図 12 を参照して、図 2 (b) に示した如きトランスポートストリーム形式のビデオデータ、オーディオデータ、サブピクチャデータ等が、図 4 に示した TS パケットペイロード 146 により、光ディスク 100 上に多重記録される点について説明する。ここに、図 11 は、上段のプログラム #1 (PG 1) 用のエレメンタリーストリーム (ES) と中段のプログラム #2 (PG 2) 用のエレメンタリーストリーム (ES) とが多重化されて、これら 2 つのプログラム (PG 1 & 2) 用のトランスポートストリーム (TS) が構成される様子を、横軸を時間軸として概念的に示すものであり、図 12 は、一つのトランスポートストリーム (TS) 内に多重化された TS パケットペイロードのイメージを、時間の沿ったパケット配列として概念的に示すものである。

図11に示すように、プログラム#1用のエレメンタリーストリーム（上段）は、例えば、プログラム#1用のビデオデータがパケット化されたTSパケットペイロード146が時間軸（横軸）に対して離散的に配列されてなる。プログラム#2用のエレメンタリーストリーム（中段）は、例えば、プログラム#2用のビデオデータがパケット化されたTSパケットペイロード146が時間軸（横軸）に対して離散的に配列されてなる。そして、これらのTSパケットペイロード146が多重化されて、これら二つのプログラム用のトランスポートストリーム（下段）が構築されている。尚、図11では説明の便宜上省略しているが、図2（b）に示したように、実際には、プログラム#1用のエレメンタリーストリームとして、オーディオデータがパケット化されたTSパケットペイロードからなるエレメンタリーストリームやサブピクチャデータがパケット化されたTSパケットペイロードからなるサブピクチャストリームが同様に多重化されてもよく、更にこれらに加えて、プログラム#2用のエレメンタリーストリームとして、オーディオデータがパケット化されたTSパケットペイロードからなるエレメンタリーストリームやサブピクチャデータがパケット化されたTSパケットペイロードからなるサブピクチャストリームが同様に多重化されてもよい。

図12に示すように、本実施例では、このように多重化された多数のTSパケットペイロード146から、一つのTSストリームが構築される。そして、多数のTSパケットペイロード146は、このように多重化された形で、パケットアライバルタイムスタンプ等145の情報を付加し、光ディスク100上に多重記録される。尚、図12では、プログラム#i（i=1, 2, 3）を構成するデータからなるTSパケットペイロード146に対して、j（j=1, 2, …）をプログラムを構成するストリーム別の順序を示す番号として、“Element(i 0 j)”で示しており、この(i 0 j)は、エレメンタリーストリーム別のTSパケットペイロード146の識別番号たるパケットIDとされている。このパケットIDは、複数のTSパケットペイロード146が同一時刻に多重化されても相互に区別可能なように、同一時刻に多重化される複数のTSパケットペイロード146間では固有の値が付与されている。

また図12では、PAT（プログラムアソシエーションテーブル）及びPMT

(プログラムマップテーブル) も、TSパケットペイロード146単位でパケット化され且つ多重化されている。これらのうちPATは、複数のPMTのパケットIDを示すテーブルを格納している。特にPATは、所定のパケットIDとして、図12のように(000)が付与されることがMPEG2規格で規定されて5いる。即ち、同一時刻に多重化された多数のパケットのうち、パケットIDが(000)であるTSパケットペイロード146として、PATがパケット化されたTSパケットペイロード146が検出されるように構成されている。そして、PMTは、一又は複数のプログラムについて各プログラムを構成するエレメンタリーストリーム別のパケットIDを示すテーブルを格納している。PMTには、任意のパケットIDを付与可能であるが、それらのパケットIDは、上述の如くパケットIDが(000)として検出可能なPATにより示されている。従って、同一時刻に多重化された多数のパケットのうち、PMTがパケット化されたTSパケットペイロード146(即ち、図12でパケットID(100)、(200)、(300)が付与されたTSパケットペイロード146)が、PATにより検出10されるように構成されている。

図12に示した如きトランSPORTストリームがデジタル伝送されて来た場合、チューナは、このように構成されたPAT及びPMTを参照することにより、多重化されたパケットの中から所望のエレメンタリーストリームに対応するものを抜き出して、その復調が可能となるのである。

20 そして、本実施例では、図10に示したTSオブジェクト142内に格納されるTSパケットペイロード146として、このようなPATやPMTのパケットを含む。即ち、図12に示した如きトランSPORTストリームが伝送されてきた際に、そのまま光ディスク100上に記録できるという大きな利点が得られる。

更に、本実施例では、このように記録されたPATやPMTについては光ディ25 スク100の再生時には参照することなく、代わりに図3に示した後に詳述するAUテーブル131及びESマップテーブル134を参照することによって、より効率的な再生を可能とし、複雑なマルチビジョン再生等にも対処可能とする。このために本実施例では、例えば復調時や記録時にPAT及びPMTを参照することで得られるエレメンタリーストリームとパケットとの対応関係を、AUテー

ブル 1 3 1 及び E S マップテーブル 1 3 4 の形で且つパケット化或いは多重化しないで、オブジェクト情報ファイル 1 3 0 内に格納するのである。

次に図 1 3 を参照して、光ディスク 1 0 0 上のデータの論理構成について説明する。ここに、図 1 3 は、光ディスク 1 0 0 上のデータの論理構成を、論理階層 5 からオブジェクト階層或いは実体階層への展開を中心に模式的に示したものである。

図 1 3 において、光ディスク 1 0 0 には、例えば映画 1 本、テレビ番組 1 本などの論理的に大きなまとまりであるタイトル 2 0 0 が、一又は複数記録されている。各タイトル 2 0 0 は、一又は複数のタイトルエレメント 2 0 0 - 2 を含む。

各タイトルエレメント 2 0 0 - 2 は、複数のプレイリストセット 1 2 6 S から論 10 理的に構成されている。各タイトルエレメント 2 0 0 - 2 内で、複数のプレイリストセット 1 2 6 S はシーケンシャル構造を有してもよいし、分岐構造を有してもよい。

尚、単純な論理構成の場合、一つのタイトルエレメント 2 0 0 は、一つのプレイリストセット 1 2 6 S から構成され、更に一つのプレイリストセット 1 2 6 S 15 は、一つのプレイリスト 1 2 6 から構成される。また、一つのプレイリストセット 1 2 6 S を複数のタイトルエレメント 2 0 0 - 2 或いは、複数のタイトル 2 0 0 から参照することも可能である。

各プレイリスト 1 2 6 は、複数のアイテム（プレイアイテム） 2 0 4 から論理的に構成されている。各プレイリスト 1 2 6 内で、複数のアイテム 2 0 4 は、シ 20 ケンシャル構造を有してもよいし、分岐構造を有してもよい。また、一つのアイテム 2 0 4 を複数のプレイリスト 1 2 6 から参照することも可能である。アイテム 2 0 4 に記述された前述の I N ポイント情報及び O U T ポイント情報により、T S オブジェクト 1 4 2 の再生範囲が論理的に指定される。そして、論理的に指定された再生範囲についてオブジェクト情報 1 3 0 d を参照することにより、最 25 終的にはファイルシステムを介して、T S オブジェクト 1 4 2 の再生範囲が物理的に指定される。ここに、オブジェクト情報 1 3 0 d は、T S オブジェクト 1 4 2 の属性情報、T S オブジェクト 1 4 2 内におけるデータサーチに必要な E S アドレス情報 1 3 4 d 等の T S オブジェクト 1 4 2 を再生するための各種情報を含む（尚、図 3 に示した E S マップテーブル 1 3 4 は、このような E S アドレス情

報 1 3 4 d を複数含んでなる)。

そして、後述の情報記録再生装置による TS オブジェクト 1 4 2 の再生時には、アイテム 2 0 4 及びオブジェクト情報 1 3 0 d から、当該 TS オブジェクト 1 4 2 における再生すべき物理的なアドレスが取得され、所望のエレメンタリーストリー 5 ムの再生が実行される。

尚、図 1 3 のオブジェクト情報 1 3 0 d 内に示した、ES アドレス情報 1 3 4 d を複数含む EP (エントリーパス) マップは、ここでは、AU テーブル 1 3 1 と ES マップテーブル 1 3 4 との両者をまとめたオブジェクト情報テーブルのこと と指している。

10 このように本実施例では、アイテム 2 0 4 に記述された IN ポイント情報及び OUT ポイント情報並びにオブジェクト情報 1 3 0 d の ES マップテーブル 1 3 4 (図 3 参照) 内に記述された ES アドレス情報 1 3 4 d により、再生シーケンスにおける論理階層からオブジェクト階層への関連付けが実行され、エレメンタリーストリームの再生が可能とされる。

15 以上詳述したように本実施例では、光ディスク 1 0 0 上において TS パケットペイロード 1 4 6 の単位で多重記録されており、これにより、図 2 (b) に示したような多数のエレメンタリーストリームを含んでなる、トランスポートストリームを光ディスク 1 0 0 上に多重記録可能とされている。本実施例によれば、デジタル放送を光ディスク 1 0 0 に記録する場合、記録レートの制限内で複数の番組或いは複数のプログラムを同時に記録可能であるが、ここでは一つの TS オブジェクト 1 4 2 へ複数の番組或いは複数のプログラムを多重化して記録する方法を採用している。以下、このような記録処理を実行可能な情報記録再生装置の実施例について説明する。

(情報記録再生装置)

25 次に図 1 4 から図 1 9 を参照して、本発明の情報記録再生装置の実施例について説明する。ここに、図 1 4 は、情報記録再生装置のブロック図であり、図 1 5 から図 1 9 は、その動作を示すフローチャートである。

図 1 4 において、情報記録再生装置 5 0 0 は、再生系と記録系とに大別されており、上述した光ディスク 1 0 0 に情報を記録可能であり且つこれに記録された

情報を再生可能に構成されている。本実施例では、このように情報記録再生装置 500は、記録再生用であるが、基本的にその記録系部分から本発明の記録装置の実施例を構成可能であり、他方、基本的にその再生系部分から本発明の情報再生装置の実施例を構成可能である。

5 情報記録再生装置 500は、光ピックアップ 502、サーボユニット 503、スピンドルモータ 504、復調器 506、デマルチプレクサ 508、ビデオデコーダ 511、オーディオデコーダ 512、加算器 514、静止画デコーダ 515、システムコントローラ 520、メモリ 530、メモリ 550、変調器 606、フォーマッタ 608、TS/PS オブジェクト生成器 610、ビデオエンコーダ 611、オーディオエンコーダ 612及び静止画エンコーダ 615を含んで構成されている。システムコントローラ 520は、ファイル (File) システム/論理構造データ生成器 521及びファイル (File) システム/論理構造データ判読器 522を備えている。更にシステムコントローラ 520には、メモリ 530及び、タイトル情報等のユーザ入力を行うためのユーザインターフェース 720が接続されている。

これらの構成要素のうち、復調器 506、デマルチプレクサ 508、ビデオデコーダ 511、オーディオデコーダ 512、加算器 514、静止画デコーダ 515及びメモリ 550から概ね再生系が構成されている。他方、これらの構成要素のうち、変調器 606、フォーマッタ 608、TS/PS オブジェクト生成器 610、ビデオエンコーダ 611、オーディオエンコーダ 612及び静止画エンコーダ 615から概ね記録系が構成されている。そして、光ピックアップ 502、サーボユニット 503、スピンドルモータ 504、システムコントローラ 520及びメモリ 530、並びにタイトル情報等のユーザ入力を行うためのユーザインターフェース 720は、概ね再生系及び記録系の両方に共用される。更に記録系については、TS オブジェクトデータ源 700（若しくは、PS オブジェクトデータ源 700、又はビットマップデータ、JPEG データ等の静止画データ源 700）と、ビデオデータ源 711、オーディオデータ源 712及び静止画データ源 715とが用意される。また、システムコントローラ 520内に設けられるファイルシステム/論理構造データ生成器 521は、主に記録系で用いられ、ファイ

ルシステム／論理構造判読器 522 は、主に再生系で用いられる。

光ピックアップ 502 は、光ディスク 100 に対してレーザービーム等の光ビーム LB を、再生時には読み取り光として第 1 のパワーで照射し、記録時には書き込み光として第 2 のパワーで且つ変調させながら照射する。サーボユニット 503 は、再生時及び記録時に、システムコントローラ 520 から出力される制御信号 Sc1 による制御を受けて、光ピックアップ 502 におけるフォーカスサーボ、トラッキングサーボ等を行うと共にスピンドルモータ 504 におけるスピンドルサーボを行う。スピンドルモータ 504 は、サーボユニット 503 によりスピンドルサーボを受けつつ所定速度で光ディスク 100 を回転させるように構成されている。
10

尚、静止画エンコーダ 615 は、TS オブジェクトとしてのサブピクチャデータをエンコード可能に構成されており、静止画デコーダ 515 は、サブピクチャデータをデコード可能に構成されていてもよい。

(i) 記録系の構成及び動作 :

15 次に図 14 から図 18 を参照して、情報記録再生装置 500 のうち記録系を構成する各構成要素における具体的な構成及びそれらの動作を、場合分けして説明する。

(i - 1) 作成済みの TS オブジェクトを使用する場合 :

この場合について図 14 及び図 15 を参照して説明する。

20 図 14において、TS オブジェクトデータ源 700 は、例えばビデオテープ、メモリ等の記録ストレージからなり、TS オブジェクトデータ D1 を格納する。

図 15 では先ず、TS オブジェクトデータ D1 を使用して光ディスク 100 上に論理的に構成する各タイトルの情報(例えば、プレイリストの構成内容等)は、ユーザインタフェース 720 から、タイトル情報等のユーザ入力 I2 として、システムコントローラ 520 に入力される。そして、システムコントローラ 520 は、ユーザインタフェース 720 からのタイトル情報等のユーザ入力 I2 を取り込む(ステップ S21 : Yes 及びステップ S22)。この際、ユーザインタフェース 720 では、システムコントローラ 520 からの制御信号 Sc4 による制御を受けて、例えばタイトルメニュー画面を介しての選択など、記録しようとする

内容に応じた入力処理が可能とされている。尚、ユーザ入力が既に実行済み等の場合には（ステップS21：No）、これらの処理は省略される。

次に、TSオブジェクトデータ源700は、システムコントローラ520からのデータ読み出しを指示する制御信号Sc8による制御を受けて、TSオブジェクトデータD1を出力する。そして、システムコントローラ520は、TSオブジェクト源700からTSオブジェクトデータD1を取り込み（ステップS23）、そのファイルシステム／論理構造データ生成器521内のTS解析機能によって、例えば前述の如くビデオデータ等と共にパケット化されたPAT、PMT等に基づいて、TSオブジェクトデータD1におけるデータ配列（例えば、記録データ長等）、各エレメンタリーストリームの構成の解析（例えば、後述のES_PID（エレメンタリーストリーム・パケット識別番号）の理解）などを行う（ステップS24）。

続いて、システムコントローラ520は、取り込んだタイトル情報等のユーザ入力I2並びに、TSオブジェクトデータD1のデータ配列及び各エレメンタリーストリームの解析結果から、そのファイルシステム／論理構造データ生成器521によって、論理情報ファイルデータD4として、ディスク情報ファイル110、プレイリスト情報ファイル120、オブジェクト情報ファイル130及びファイルシステム105（図3参照）を作成する（ステップS25）。メモリ530は、このような論理情報ファイルデータD4を作成する際に用いられる。

尚、TSオブジェクトデータD1のデータ配列及び各エレメンタリーストリームの構成情報等についてのデータを予め用意しておく等のバリエーションは当然に種々考えられるが、それらも本実施例の範囲内である。

図14において、フォーマッタ608は、TSオブジェクトデータD1と論理情報ファイルデータD4とを共に、光ディスク100上に格納するためのデータ配列フォーマットを行う装置である。より具体的には、フォーマッタ608は、スイッチSw1及びスイッチSw2を備えてなり、システムコントローラ520からのスイッチ制御信号Sc5によりスイッチング制御されて、TSオブジェクトデータD1のフォーマット時には、スイッチSw1を①側に接続して且つスイッチSw2を①側に接続して、TSオブジェクトデータ源700からのTSオブ

ジェクトデータD 1を出力する。尚、TSオブジェクトデータD 1の送出制御については、システムコントローラ520からの制御信号S c 8により行われる。

他方、フォーマッタ608は、論理情報ファイルデータD 4のフォーマット時に5
は、システムコントローラ520からのスイッチ制御信号S c 5によりスイッチ

ング制御されて、スイッチS w 2を②側に接続して、論理情報ファイルデータD 4を出力するように構成されている。

図15のステップS 2 6では、このように構成されたフォーマッタ608によるスイッチング制御によって、(i)ステップS 2 5でファイルシステム／論理構造データ生成器521からの論理情報ファイルデータD 4又は(ii) TSオブジェク

10 テータ源700からのTSオブジェクトデータD 1が、フォーマッタ608を介して出力される(ステップS 2 6)。

フォーマッタ608からの選択出力は、ディスクイメージデータD 5として変調器606に送出され、変調器606により変調されて、光ピックアップ502を介して光ディスク100上に記録される(ステップS 2 7)。この際のディスク

15 記録制御についても、システムコントローラ520により実行される。

そして、ステップS 2 5で生成された論理情報ファイルデータD 4と、これに対応するTSオブジェクトデータD 1とが共に記録済みでなければ、ステップS 2 6に戻って、その記録を引き続いて行う(ステップS 2 8: N o)。尚、論理情報ファイルデータD 4とこれに対応するTSオブジェクトデータD 1との記録順20 についてどちらが先でも後でもよい。

他方、これら両方共に記録済みであれば、光ディスク100に対する記録を終了すべきか否かを終了コマンドの有無等に基づき判定し(ステップS 2 9)、終了すべきでない場合には(ステップS 2 9: N o)ステップS 2 1に戻って記録処理を続ける。他方、終了すべき場合には(ステップS 2 9: Y e s)、一連の記録25 処理を終了する。

以上のように、情報記録再生装置500により、作成済みのTSオブジェクトを使用する場合における記録処理が行われる。

尚、図15に示した例では、ステップS 2 5で論理情報ファイルデータD 4を作成した後に、ステップS 2 6で論理情報ファイルデータD 4とこれに対応する

T S オブジェクトデータD 1とのデータ出力を実行しているが、ステップS 2 5以前に、T S オブジェクトデータD 1の出力や光ディスク1 0 0上への記録を実行しておき、この記録後に或いはこの記録と並行して、論理情報ファイルデータD 4を生成や記録することも可能である。

5 加えて、T S オブジェクトデータ源7 0 0に代えて、P S オブジェクトデータ源又は静止画データ源が用いられてもよい。この場合には、T S オブジェクトデータD 1に代えて、P S オブジェクトデータ又は、ビットマップデータ、J P E Gデータ等の静止画データに対して、以上に説明したT S オブジェクトデータD 1に対する記録処理が同様に行われ、オブジェクトデータファイル1 4 0内にP
10 S オブジェクトデータ又は静止画オブジェクトデータが格納される。そして、P S オブジェクトデータ又は静止画オブジェクトデータに関する各種論理情報が、システムコントローラ5 2 0の制御下で生成されて、ディスク情報ファイル1 1 0、プレイリスト情報ファイル1 2 0、オブジェクト情報ファイル1 3 0等内に格納される。

15 更に本実施例では、サブピクチャデータ或いは静止画データの一例である後述の背景画像データやボタンデータ（図2 0参照）に対しても同様に、T S オブジェクトデータD 1に対する記録処理が行われ、オブジェクトデータファイル1 4 0内に背景画像オブジェクトデータ又はボタンオブジェクトデータが格納される。そして、背景画像オブジェクトデータやボタンオブジェクトデータに関する各種
20 論理情報が、システムコントローラ5 2 0の制御下で生成されて、ディスク情報ファイル1 1 0、プレイリスト情報ファイル1 2 0、オブジェクト情報ファイル1 3 0等内に格納される。尚、本実施例では特に、オブジェクト情報ファイル1 3 0は、後述のページ属性情報1 3 4 a（図2 6参照）が含まれるように記録される。

25 (i - 2) 放送中のトランスポートストリームを受信して記録する場合：
この場合について図1 4及び図1 6を参照して説明する。尚、図1 6において、
図1 5と同様のステップには同様のステップ番号を付し、それらの説明は適宜省略する。

この場合も、上述の「作成済みのT S オブジェクトを使用する場合」とほぼ同

様な処理が行われる。従って、これと異なる点を中心に以下説明する。

放送中のトランスポートストリームを受信して記録する場合には、T S オブジェクトデータ源 7 0 0 は、例えば放送中のデジタル放送を受信する受信器（セットトップボックス）からなり、T S オブジェクトデータ D 1 を受信して、リアル 5 タイムでフォーマッタ 6 0 8 に送出する（ステップ S 4 1）。これと同時に、受信 時に解読された番組構成情報及び後述の E S _ P I D 情報を含む受信情報 D 3 （即ち、受信器とシステムコントローラ 5 2 0 のインターフェースとを介して送り 込まれるデータに相当する情報）がシステムコントローラ 5 2 0 に取り込まれ、 メモリ 5 3 0 に格納される（ステップ S 4 4）。

一方で、フォーマッタ 6 0 8 に出力された T S オブジェクトデータ D 1 は、フ ォーマッタ 6 0 8 のスイッチング制御により変調器 6 0 6 に出力され（ステップ S 4 2）、光ディスク 1 0 0 に記録される（ステップ S 4 3）。

これらと並行して、受信時に取り込まれてメモリ 5 3 0 に格納されている受信 情報 D 3 に含まれる番組構成情報及び E S _ P I D 情報を用いて、ファイルシス 15 テム／論理構造生成器 5 2 1 により論理情報ファイルデータ D 4 を作成する（ス テップ S 2 4 及びステップ S 2 5）。そして一連の T S オブジェクトデータ D 1 の 記録終了後に、この論理情報ファイルデータ D 4 を光ディスク 1 0 0 に追加記録 する（ステップ S 4 6 及び S 4 7）。尚、これらステップ S 2 4 及び S 2 5 の処理 についても、ステップ S 4 3 の終了後に行ってよい。

更に、必要に応じて（例えばタイトルの一部を編集する場合など）、ユーザイン 20 タフェース 7 2 0 からのタイトル情報等のユーザ入力 I 2 を、メモリ 5 3 0 に格 納されていた番組構成情報及び E S _ P I D 情報に加えることで、システムコン トローラ 5 2 0 により論理情報ファイルデータ D 4 を作成し、これを光ディスク 1 0 0 に追加記録してもよい。

以上のように、情報記録再生装置 5 0 0 により、放送中のトランスポートスト 25 リームを受信してリアルタイムに記録する場合における記録処理が行われる。

尚、放送時の全受信データをアーカイブ装置に一旦格納した後に、これを T S オブジェクトデータ源 7 0 0 として用いれば、上述した「作成済みの T S オブジェクト を使用する場合」と同様な処理で足りる。

(i - 3) ビデオ、オーディオ及びサブピクチャデータを記録する場合：

この場合について図14及び図17を参照して説明する。尚、図17において、図15と同様のステップには同様のステップ番号を付し、それらの説明は適宜省略する。

- 5 予め別々に用意したビデオデータ、オーディオデータ及びサブピクチャデータを記録する場合には、ビデオデータ源711、オーディオデータ源712及び静止画データ源715は夫々、例えばビデオテープ、メモリ等の記録ストレージからなり、ビデオデータDV、オーディオデータDA及びサブピクチャデータDSを夫々格納する。
- 10 これらのデータ源は、システムコントローラ520からの、データ読み出しを指示する制御信号Sc8による制御を受けて、ビデオデータDV、オーディオデータDA及び静止画データDSを夫々、ビデオエンコーダ611、オーディオエンコーダ612及び静止画エンコーダ615に送出する(ステップS61)。そして、これらのビデオエンコーダ611、オーディオエンコーダ612及び静止画エンコーダ615により、所定種類のエンコード処理を実行する(ステップS62)。

TS/PSオブジェクト生成器610は、システムコントローラ520からの制御信号Sc6による制御を受けて、このようにエンコードされたデータを、トランスポートストリームをなすTSオブジェクトデータに変換する(ステップS63)。この際、各TSオブジェクトデータのデータ配列情報(例えば記録データ長等)や各エレメンタリーストリームの構成情報(例えば、後述のES_PID等)は、TS/PSオブジェクト生成器610から情報I6としてシステムコントローラ520に送出され、メモリ530に格納される(ステップS66)。

他方、TS/PSオブジェクト生成器610により生成されたTSオブジェクトデータは、フォーマッタ608のスイッチSw1の②側に送出される。即ち、フォーマッタ608は、TS/PSオブジェクト生成器610からのTSオブジェクトデータのフォーマット時には、システムコントローラ520からのスイッチ制御信号Sc5によりスイッチング制御されて、スイッチSw1を②側にし且つスイッチSw2を①側に接続することで、当該TSオブジェクトデータを出力

する（ステップS64）。続いて、このTSオブジェクトデータは、変調器606を介して、光ディスク100に記録される（ステップS65）。

これらと並行して、情報I6としてメモリ530に取り込まれた各TSオブジェクトデータのデータ配列情報や各エレメンタリーストリームの構成情報を用いて、ファイルシステム／論理構造生成器521により論理情報ファイルデータD4を作成する（ステップS24及びステップS25）。そして一連のTSオブジェクトデータD2の記録終了後に、これを光ディスク100に追加記録する（ステップS67及びS68）。尚、ステップS24及びS25の処理についても、ステップS65の終了後に行うようにしてもよい。

更に、必要に応じて（例えばタイトルの一部を編集する場合など）、ユーザインターフェース720からのタイトル情報等のユーザ入力I2を、これらのメモリ530に格納されていた情報に加えることで、ファイルシステム／論理構造生成器521により論理情報ファイルデータD4を作成し、これを光ディスク100に追加記録してもよい。

以上のように、情報記録再生装置500により、予め別々に用意したビデオデータ、オーディオデータ及びサブピクチャデータを記録する場合における記録処理が行われる。

尚、この記録処理は、ユーザの所有する任意のコンテンツを記録する際にも応用可能である。

20 (i-4) オーサリングによりデータを記録する場合：

この場合について図14及び図18を参照して説明する。尚、図18において、図15と同様のステップには同様のステップ番号を付し、それらの説明は適宜省略する。

この場合は、上述した三つの場合における記録処理を組み合わせることにより、予めオーサリングシステムが、TSオブジェクトの生成、論理情報ファイルデータの生成等を行った後（ステップS81）、フォーマッタ608で行うスイッチング制御の処理までを終了させる（ステップS82）。その後、この作業により得られた情報を、ディスク原盤カッティングマシン前後に装備された変調器606に、ディスクイメージデータD5として送出し（ステップS83）、このカッティング

マシンにより原盤作成を行う（ステップ S 8 4）。

本実施例では特に、以上説明した（i）記録系の構成及び動作においては、プレイリスト 1 2 6 が、コンテンツ情報を指定するアイテム 2 0 4 と該各アイテム 2 0 4 に対応するボタンデータを指定するサブアイテムとを含むように、プレイリスト情報ファイル 1 2 0 は記録される。よって、次に説明するように、例えばアイテムによるタイトルの再生及び表示出力中に、対応するサブアイテムによるボタン（或いは、ボタンメニュー）の再生を行うと共に該再生されたボタンメニューの表示出力を選択的に行うことで、タイトル再生を継続したままで係るボタンメニューの表示切替を効率的に行うことが可能となる。ここに、本実施例における「ボタンメニュー」とは、画面上に表示される各種操作を可能とするメニュー画面であって、該操作をメニュー画面内に表示されているボタンの選択により行うメニュー画面全般を含んだ趣旨である。

（i i） 再生系の構成及び動作：

次に図 1 4 及び図 1 9 を参照して、情報記録再生装置 5 0 0 のうち再生系を構成する各構成要素における具体的な構成及びそれらの動作を説明する。

図 1 4 において、ユーザインタフェース 7 2 0 によって、光ディスク 1 0 0 から再生すべきタイトルやその再生条件等が、タイトル情報等のユーザ入力 I 2 としてシステムコントローラに入力される。この際、ユーザインタフェース 7 2 0 では、システムコントローラ 5 2 0 からの制御信号 S c 4 による制御を受けて、例えはタイトルメニュー画面を介しての選択など、再生しようとする内容に応じた入力処理が可能とされている。

これを受けて、システムコントローラ 5 2 0 は、光ディスク 1 0 0 に対するディスク再生制御を行い、光ピックアップ 5 0 2 は、読み取り信号 S 7 を復調器 5 0 6 に送出する。

復調器 5 0 6 は、この読み取り信号 S 7 から光ディスク 1 0 0 に記録された記録信号を復調し、復調データ D 8 として出力する。この復調データ D 8 に含まれる、多重化されていない情報部分としての論理情報ファイルデータ（即ち、図 3 に示したファイルシステム 1 0 5 、ディスク情報ファイル 1 1 0 、プリリスト情報ファイル 1 2 0 及びオブジェクト情報ファイル 1 3 0 ）は、システムコントロー

ラ 520 に供給される。この論理情報ファイルデータに基づいて、システムコントローラ 520 は、再生アドレスの決定処理、光ピックアップ 502 の制御等の各種再生制御を実行する。

- 他方、復調データ D8 に、多重化された情報部分としての TS オブジェクトデータが含まれているか又は静止画データが含まれているか、若しくは両者が含まれているかに応じて、切替スイッチ SW3 は、システムコントローラ 520 からの制御信号 Sc10 による制御を受けて、①側たるデマルチプレクサ 508 側に切り替えられるか、又は②側たる静止画デコーダ 515 側に切り替えられる。これにより選択的に、TS オブジェクトデータをデマルチプレクサ 508 に供給し、
10 静止画データを静止画デコーダ 515 に供給する。

そして、復調データ D8 に含まれる、多重化された情報部分としての TS オブジェクトデータについては、デマルチプレクサ 508 が、システムコントローラ 520 からの制御信号 Sc2 による制御を受けてデマルチプレクスする。ここでは、システムコントローラ 520 の再生制御によって再生位置アドレスへのアクセスが終了した際に、デマルチプレクスを開始させるように制御信号 Sc2 を送信する。

デマルチプレクサ 508 からは、ビデオパケット、オーディオパケット及びサブピクチャパケットが夫々送出されて、ビデオデコーダ 511、オーディオデコーダ 512 及び静止画デコーダ 515 に供給される。そして、ビデオデータ DV、
20 オーディオデータ DA 及びサブピクチャデータ DS が夫々復号化される。そして、ビデオデータ DV は加算器 514 に供給され、オーディオデータ DA はオーディオ出力として供給される。

ここで、本実施例では、静止画デコーダ 515 より出力されるサブピクチャデータ DS 或いは静止画データは、スイッチ SW4 に供給される。スイッチ SW4 は、静止画デコーダ 515 より供給されるデータがサブピクチャデータ DS であるか、或いは静止画データであるかに応じて、システムコントローラ 520 からの制御信号 Sc11 による制御を受けて、①側たる加算器 514 側に切り替えられるか、又は②側たるメモリ 550 側に切り替えられる。これにより選択的に、サブピクチャデータ DS を加算器 514 に供給し、静止画データをメモリ 550

に供給する。

加算器 514 は、システムコントローラ 520 からのミキシングを指示する制御信号 Sc3 による制御を受けて、ビデオデコーダ 511 及び静止画デコーダ 5

15 で夫々復号化されたビデオデータ DV 及びサブピクチャデータ DS を、所定のタイミングでミキシング或いはスーパーインポーズする。その結果は、ビデオ出力として、当該情報記録再生装置 500 から例えばテレビモニタへ出力される。

加えて、後述の如く SW5 より所定のタイミングで供給される静止画データを、ビデオデータ DV 及びサブピクチャデータ DS とミキシング或いはスーパーインポーズする。

この際、サブピクチャデータ DS については、別途不図示のメモリを介して加算器 514 に供給されるように構成してもよい。或いは、サブピクチャデータについても後述の如く静止画データと同様に、メモリ 550 に一旦蓄積するように構成してもよい。この場合、係るメモリからは、システムコントローラ 520 からの制御信号による制御を受けて、所定のタイミングで或いは選択的に、サブピ

クチャデータ DS が output され、ビデオデータ DV とのスーパーインポーズが適宜行われることが好ましい。即ち、サブピクチャデコーダ 513 から出力されたサブピクチャデータをそのままスーパーインポーズする場合に比べて、スーパーインポーズのタイミングやスーパーインポーズの要否を制御できる。例えば、制御信号を用いた出力制御によって、主映像上に、サブピクチャを用いた字幕を適宜

表示させたりさせなかつたり、或いはサブピクチャを用いたメニュー画面を適宜表示させたりさせなかつたりすることも可能となる。

他方、例えば静止画デコーダ 515 に供給される静止画データ（例えば、後述の背景画像データ或いはボタンデータ）は、システムコントローラ 520 からの制御信号 Sc11 の制御により、SW4 が②側に切り替えられる。即ち、ボタンメニュー表示に用いられる背景画像データやボタンデータは、表示出力前に一旦メモリ 550 に蓄積されが好ましい。これにより、ビデオデータ等の通常コンテンツの再生と切り離して、ボタンメニューの表示出力が可能となる。このため、コンテンツ再生に影響を与えることなく、ボタンメニューの表示が可能となる。

加えて、背景画像データやボタンデータは、制御信号 S_c12 による制御を受けて所定のタイミングで或いは選択的に、切替スイッチ SW5 を介して加算器 5
14 に供給される。これにより、静止画データ（即ち、例えば背景画像データや
ボタンデータ）と、ビデオデータ DV やサブピクチャデータ DS とのスーパーイ
ンポーズが適宜行われる。即ち、静止画デコーダ 515 から出力された静止画デ
ータをそのままスーパーインポーズする場合に比べて、スーパーインポーズのタ
イミングやスーパーインポーズの要否を制御できる。例えば、制御信号 S_c12
を用いた出力制御によって、主映像上や副映像上に、静止画データを用いた、例
えばメニュー画面又はウインドウ画面などの静止画若しくは背景画としての静止
10 画を適宜表示させたりさせなかつたりすることも可能となる。

加えて、システムコントローラ 520 からの制御信号 S_c13 による制御を受
けて、②側に切り替えられた切替スイッチ SW5 を介して、不図示の経路で別途、
静止画データが出力されてもよい。

尚、切替スイッチ SW5 における背景画像データ及びボタンデータの出力の際
15 には、システムコントローラ 520 からの制御信号 S_c13 による制御を受けて、
背景画像データが規定する背景画像に、ボタンデータが規定するボタン画像を重
ね合わせることで作成されるボタンメニューを供給することが好ましい。尚、係
るボタンメニューについては後に詳述する（図 21 等参照）。

他方、オーディオデコーダ 512 で復号化されたオーディオデータ DA は、オ
20 ディオ出力として、当該情報記録再生装置 500 から、例えば外部スピーカへ
出力される。

尚、図 6 に示したトランSPORTストリームに含まれる、PAT 或いはPMT
がパケット化されたパケットについては夫々、復調データ D8 の一部として含ま
れているが、デマルチプレクサ 508 で破棄される。

25 ここで、図 19 のフローチャートを更に参照して、システムコントローラ 52
0 による再生処理ルーチンの具体例について説明する。

図 19において、初期状態として、再生系による光ディスク 100 の認識及び
ファイルシステム 105（図 3 参照）によるボリューム構造やファイル構造の認
識は、既にシステムコントローラ 520 及びその内のファイルシステム／論理構

造判読器 522 にて終了しているものとする。ここでは、ディスク情報ファイル 110 の中のディスク総合情報 112 から、総タイトル数を取得し、その中の一つのタイトル 200 を選択する以降の処理フローについて説明する。

先ず、ユーザインタフェース 720 によって、タイトル 200 の選択が行われる (ステップ S211)。これに応じて、ファイルシステム／論理構造判読器 522 の判読結果から、システムコントローラ 520 による再生シーケンスに関する情報の取得が行われる。尚、当該タイトル 200 の選択においては、ユーザによるリモコン等を用いた外部入力操作によって、タイトル 200 を構成する複数のタイトルエレメント 200-2 (図 4 参照) のうち所望のものが選択されてもよいし、情報記録再生装置 500 に設定されるシステムパラメータ等に応じて、一つのタイトルエレメント 200-2 が自動的に選択されてもよい。

次に、この選択されたタイトル 200 (タイトルエレメント 200-2) に対応するプレイリストセット 126S を構成する複数のプレイリスト 126 の内容が、取得される。ここでは、論理階層の処理として、各プレイリスト 126 の構造とそれを構成する各アイテム 204 の情報 (図 5、図 6 及び図 13 参照) の取得等が行われる (ステップ S212)。

次に、ステップ S212 で取得された複数のプレイリスト 126 の中から、再生すべきプレイリスト 126 の内容が取得される。ここでは例えば、先ずプレイリスト #1 から再生が開始されるものとし、これに対応するプレイリスト 126 の内容が取得される (ステップ S213)。プレイリスト 126 の内容とは、一又は複数のプレイリストエレメント 126-2 (図 5 参照) 等であり、当該ステップ S213 の取得処理では、係るプレイリストエレメント 126-2 等の取得が行われる。

続いて、このプレイリスト 126 に含まれるプリコマンド 126 PR (図 5 参照) が実行される (ステップ S214)。尚、プリコマンド 126 PR によって、プレイリストセット 126S を構成する一定関係を有する複数のプレイリスト 126 のうちの一つを選択することも可能である。また、プレイリスト 126 を構成するプレイリストエレメント 126-2 がプリコマンド 126 PR を有していないければ、この処理は省略される。

次に、ステップ S 213 で取得されたプレイリスト 126 により特定されるアイテム 204（図 5～図 7 参照）に基づいて、再生すべき TS オブジェクト 142（図 3 及び図 10 参照）を決定する（ステップ S 215）。より具体的には、アイテム 204 に基づいて、再生対象である TS オブジェクト 142 に係るオブジェクト情報ファイル 130（図 3 参照）の取得を実行し、再生すべき TS オブジェクト 142 のストリーム番号、アドレス等を特定する。

尚、本実施例では、後述する AU（アソシエートユニット）情報 132I 及び PU（プレゼンテーションユニット）情報 302I も、オブジェクト情報ファイル 130 に格納された情報として取得される。これらの取得された情報により、
前述した論理階層からオブジェクト階層への関連付け（図 13 参照）が行われるのである。

次に、ステップ S 215 で決定された TS オブジェクト 142 の再生が実際に開始される。即ち、論理階層での処理に基づいて、オブジェクト階層の処理が開始される（ステップ S 216）。

TS オブジェクト 142 の再生処理中、再生すべきプレイリスト 126 を構成する次のアイテム 204 が存在するか否かが判定される（ステップ S 217）。そして、次のアイテム 204 が存在する限り（ステップ S 217：Y e s）、ステップ S 215 に戻って、上述した TS オブジェクト 142 の決定及び再生処理が繰り返される。

他方、ステップ S 217 の判定において、次のアイテム 204 が存在しなければ（ステップ S 217：N o）、実行中のプレイリスト 126 に対応するポストコマンド 126 P S（図 5 参照）が実行される（ステップ S 218）。尚、プレイリスト 126 を構成するプレイリストエレメント 126-2 がポストコマンド 126 P S を有していないければ、この処理は省略される。

その後、選択中のタイトル 200 を構成する次のプレイリスト 126 が存在するか否かが判定される（ステップ S 219）。ここで存在すれば（ステップ S 219：Y e s）、ステップ S 213 に戻って、再生すべきプレイリスト 126 の取得以降の処理が繰り返して実行される。

他方、ステップ S 219 の判定において、次のプレイリスト 126 が存在しな

ければ（ステップ S 219：No）、即ちステップ S 211におけるタイトル 20
0 の選択に応じて再生すべき全プレイリスト 126 の再生が完了していれば、一
連の再生処理を終了する。

以上説明したように、本実施例の情報記録再生装置 500 による光ディスク 1
5 00 の再生処理が行われる。

本実施例では特に、ステップ S 215 におけるオブジェクトの決定の際に、再
生に係るアイテム及びサブアイテムの決定が行われる。そして、これに続くステ
ップ S 216 におけるオブジェクトの再生の際には、アイテムによるタイトル再
生及び表示出力中に、対応するサブアイテムによるボタンメニューの再生が行わ
10 れてメニューが即座に表示可能な状態とされつつ、該メニューの表示出力がユー
ザによる指定等に応じて行われる。これらにより、タイトル再生を継続したまま
で小ウインドウ表示や半透明のスーパーインポーズ表示などのボタンメニューの
表示が、ユーザが希望するとき等に即座に実行される。他方、ユーザが希望しな
いとき等には、このようなメニュー表示は実行されない。加えて、ユーザによる
15 操作指示により、後述のボタンページの切替が行われることで、ボタンメニュー
の表示切替を容易に実行することが可能となる。尚、このようなサブアイテムや
ボタンページ等を用いて行われる、タイトル画面上での選択的なメニュー表示に
ついては、後に詳述する（図 20 等参照）。

加えて、本実施例では特に、サブアイテムによるボタンメニュー表示の際には、
20 後述のページ属性情報 134a（図 26 参照）に基づいた再生処理がなされる。
即ち、ボタンメニュー表示に用いられるボタンデータの選択の際に、ページ属性
情報を参照して最適なボタンデータを選択される。これにより、情報記録再生装
置に最適な或いは適切なボタンメニューの表示がなされることとなる。尚、この
ようなページ属性情報 134a を用いたボタンデータの選択処理については、後
25 に詳述する（図 27 等参照）。

（ボタンメニューの表示切替の具体例）

続いて、図 20 から図 28 を参照して、例えばタイトル再生中に表示されるボ
タンメニューにおいて、係るボタンメニューの表示切替を可能とするデータ構造
及びその再生時の切替制御について詳しく説明する。

まず、図20を参照して、本実施例におけるメニュー表示に用いられる背景画像データ及びボタンデータのデータ構造について説明する。ここに、図20は、背景画像データ及びボタンデータのデータ構造を概念的に示す図である。

図20(a)に示すように、背景画像データは、ヘッダー情報と背景画像データを含んで構成されている。ヘッダー情報は、背景画像の大きさや背景画像の表示位置等に関する情報を含んで構成されている。背景画像データは、背景画像に用いられる画像の実体情報である画像データを含んで構成されている。係る画像データは、JPEGやビットマップイメージ等の静止画像データであってもよい。或いは、例えばMPEG2のトランスポートストリームに含まれるビデオストリーム中におけるIピクチャ等を背景画像データとして用いてもよい。

図20(b)に示すように、本発明に係る「ボタン情報」の一例であるボタンデータ301は、ヘッダー情報とボタンページ情報とボタン画像情報とを含んで構成されている。

ヘッダー情報は、ボタンページ#i(301p)の数や該ボタンページ#i(301p)に用いられるボタン画像の数等に関する情報等を有する

ボタンページ情報は、ボタンページ#i($i = 1, 2, \dots, m$) 301pを有している。尚、“#i”により示される番号を、以下適宜“ボタンページ番号”と称する。夫々のボタンページ#i(301p)は、該ボタンページ#i 301pが規定するボタンメニューに用いられる少なくとも一つのボタンに関する情報であって、本発明の「ボタン制御情報」の一例であるボタン#j($j = 1, 2, \dots, x$)を有している。夫々のボタンページ#i(301p)は、これらのボタン#jを、当該夫々のボタンページ#i(301p)が規定するボタンメニューにおいて用いられるボタンの数だけ有していることが好ましい。

そして、これらのボタンページ#i(301p)は、ボタンメニューとして表示出力される場合には、排他的に表示されることが好ましい。即ち、複数のボタンページ#i(301p)のうちいずれか一つのボタンページを選択して、該選択されたボタンページにより構成されるボタンメニューを表示出力することが好ましい。そして、該ボタンページ#i(301p)は、例えばリモコン等を用いたユーザの指示に従って、適宜表示切替可能に構成されている。

そして、ボタン#jは、「ボタン画像番号」、「表示位置」、「近隣ボタン情報」及び「ボタンコマンド」等を有している。

「ボタン画像番号」は、ボタン画像に含まれるボタン画像データを識別するための番号を含んでいる。

- 5 「表示位置」は、ボタンメニューにおける各ボタン#jの表示位置に関する情報を含んでいる。係る表示位置は、例えばボタンメニュー内における座標情報等により示されてもよい。

「近隣ボタン情報」は、ボタンメニューにおけるユーザの操作指示により、現在選択状態にあるボタン#jから、選択状態が遷移する先のボタンを示す情報を含んでいる。尚、「近隣画像情報」が設定されていないボタンは、ボタンメニュー上において、選択不可能な単なるテキストラベル的な取り扱いをすることができる。尚、係るテキストラベルとして用いるボタンをより適切に識別するために、選択することのできるボタンと、選択することのできないテキストラベル的なボタンとを識別するフラグ情報を有していてもよい。

- 15 「ボタンコマンド」は、ボタン#jがユーザにより選択され、且つ決定された場合に実行するコマンドに関する情報を含んでいる。

ボタン画像情報は、ボタンページ#i (301p) の夫々が規定するボタンメニューにおいて用いられるボタン画像の実体情報であるボタン画像データ#k ($k = 1, 2, \dots, n$) 等を有している。係るボタン画像データは、JPEGやビットマップイメージ等のように静止画データであってもよい。

そして、図20(a)に示す背景画像データ及びボタンデータの夫々は、上述の如く、例えばMPEG2トランスポートストリームにおいて多重化されて光ディスク100に記録されていてもよいし、多重化されることなく单一のファイルとして記録されていてもよい。

- 25 続いて、図21から図26を参照して、具体的なボタンメニューの表示内容及び該ボタンメニューを実現する具体的なデータ構造について説明する。

先ず、図21を参照して、ボタンメニューの表示方式について説明する。ここに、図21は、画面上におけるボタンメニューを表示する際に用いられる背景画像データ及びボタンデータ（複数のボタンページより構成されていてもよい）に

より表示される表示内容を概念的に示す平面図である。

図21(a)に示すように、背景画像データによりボタンメニューの背景画像が規定されている。

図21(b)に示すように、例えばボタンページ#1(301p)により、4
5つのボタンが表示されることとなる。或いは、図21(c)に示すように、例え
ばボタンページ#2(301p)により、5つのボタンが表示されることとなる。

そして、図21(a)に示す背景画像と図21(b)に示すボタンメニューと
を重ねて表示出力することで、図21(d)に示す一のボタンメニューが表示さ
れることとなる。一方、図21(a)に示す背景画像と図21(c)に示すボタ
10 ヌメニューとを重ねて表示出力することで、図示しない他のボタンメニューが表
示されることとなる。これら2つのボタンメニューは、ユーザの操作や指示に応
じて、表示するボタンページ301pを適宜選択することで、適宜表示の切替が
可能である。

続いて、図22を参照して、具体的なボタンメニューの表示内容について説明
15 する。ここに、図22は、画面上におけるボタンメニューの表示内容とその表示
方法を概念的に示す平面図である。

ボタンデータ#1(301)が2つのボタンページ301pを含んでいるとす
ると、図22(a)及び図22(b)に示すようなボタンが表示される。

この場合、ボタンデータ#1(301)に含まれるボタンページ#1(301
20 p)により、3つのボタン（例えば、音声ボタン、字幕ボタン及び視点ボタン）
が規定されている。そして、「TOP MENU」を示すテキストデータが、選択
不可能な状態で規定されている。尚、係るテキストデータについても同様に、ボ
タンの一種（即ち、TOP MENUボタン）として規定されていてもよい。こ
の場合、係るボタンは、好ましくは選択不可能に規定されることで、テキストラ
25 ベルとして取り扱うことが可能となる。具体的には、「近隣ボタン情報」を規定し
ないことで、このように選択不可能なボタンを規定することが可能である。

他方、ボタンデータ#1(301)に含まれるボタンページ#2(301p)
により、4つのボタン（例えば、音声MENUボタン、LPCMボタン、AC-
3ボタン、DTSボタン及びTOPボタン）が規定されている。そして、「音声M

ENU」を示すテキストデータが、選択不可能な状態で規定されている。

これらのボタンページ301pと背景画像とを重ねあわせることにより、2つのボタンメニューを表示することが可能となる。

加えて、ボタンデータ#2(301)も2つのボタンページ301pを含んで
5 いることとすると、図22(c)及び図22(d)に示すようなボタンが表示される。

この場合、ボタンデータ#2(301)に含まれるボタンページ#1(301p)により、図22(a)と同様に4つのボタンが規定されている。

他方、ボタンデータ#2(301)に含まれるボタンページ#2(301p)により、4つのボタン(例えば、音声MENUボタン、LPCMボタン、AC-
10 3ボタン及びTOPボタン)が規定されている。即ち、図22(b)に示す5つのボタンより「DTSボタン」が除かれた状態で規定されている。そして、「音声 MENU」を示すテキストデータが、選択不可能な状態で規定されている。

本実施例では特に、後述の如く情報記録再生装置500の再生能力に応じて、ボタンデータ#1又は#2を選択して、ボタンメニューを表示することが可能となる。即ち、例えば情報記録再生装置500が、音声再生においてDTS(Digital Theater System)をサポートしておらず、LPCM(Liner Pulse Code Modulation)やAC-3(Audio Code No.3)をサポートしている場合には、図22(b)に示すボタンを有するボタンメニューを表示すると、ユーザが誤ってDTSボタンを選択するおそれがある。従って、この場合には、ボタンデータ#2(301)を選択することで、DTSを選択できないボタンメニューを表示することが好ましい。一方、情報記録再生装置500が、音声再生において、DTSやLPCMやAC-3をサポートしている場合には、ボタンデータ#1(301)を選択し、DTSを選択可能なボタンメニューを表示することが好ましい。尚、係るボタンデータ301の選択動作については後に詳述する(図27等参照)。

25 続いて、図22に示すボタンを規定しているボタンデータ#1及び#2の具体的なデータ構造について、図23及び図24を参照して説明する。ここに、図23は、図22におけるボタンメニューを表示させるために用いられるボタンデータ301の一の具体的なデータ構造を示す図であり、図24は、図22におけるボタンメニューを表示させるために用いられるボタンデータ301の他の具体的

なデータ構造を示す図である。

図23に示すように、ボタンデータ#1(301)は、ヘッダー情報と、2つのボタンページ#1及び#2と、ボタン画像情報を有している。

2つのボタンページ301pについて説明すると、ボタンページ#1(即ち、
5 図21(b)に示すボタンメニューを構成するボタンページ301p)は、3つのボタン(ボタン#1から#3)を含んで構成されている。

ボタン#1は、「ボタン画像番号」を#2としており、「音声」という画像データが対応している。「表示位置」にはボタン#1が表示される座標情報が記録されている。又、「近隣ボタン情報」には、“下：ボタン#2”を示す情報が記録されている。
10 従って、ボタン#1が選択状態にある場合に、ユーザが例えればリモコン等のユーザインタフェース720により下を選択する旨の指示を送出した場合には、ボタン#1の選択状態が解除され、ボタン#2が選択された状態となる。そして、「ボタンコマンド」には“ボタンページ#2を表示”する旨のコマンドが設定されている。即ち、ユーザがボタン#1を選択して実行した場合には、ボタンページの変更が実行され、ボタンページ#2に表示が切り替わる。即ち、図22
15 (a)に示すボタンを含んで構成されるボタンメニューから、図22(b)に示すボタンを含んで構成されるボタンメニューへと表示が切り替わることとなる。

又、ボタン#2及び#3も同様に、「ボタン画像番号」、「表示位置」、「近隣ボタン情報」、「ボタンコマンド」等の各情報を有している。
20

ボタンページ#2(301p)も、ボタンページ#1と同様のデータ構成を有しており、4つボタン(ボタン#1からボタン#4)を含んで構成されている。
そして、ボタン#4の「ボタンコマンド」には“ボタンページ#1を表示”する旨のコマンドが設定されている。このため、ボタン#4を選択して実行した場合には、図22(b)に示すボタンメニューが表示されることとなる。又、ボタン#1から#3の「ボタンコマンド」には、夫々“音声をLPCMに設定”、“音声をAC-3に設定”、“音声をDTSに設定”する旨のコマンドが設定されている。
25 従って、ボタン#2から#4を選択して実行すれば、再生中のタイトルの音声が、夫々LPCM方式、AC-3方式、或いはDTS方式に従って再生されることと

なる。

又、ボタン画像情報は、ボタンページ#1及び#2に用いられる7種類のボタン画像データ#2から#4及び#から#9を含んで構成されている。夫々の画像は、ボタンページ#1に含まれるボタン#2から#4、若しくはボタンページ#5 2に含まれるボタン#6から#9の表示に用いられるボタン画像データを含んでいる。

又、図24に示すように、ボタンデータ#2(301)も同様に、ヘッダー情報と、2つのボタンページ#1及び#2と、ボタン画像情報とを含んでなる。そして、ボタンページ#1(301p)は、3つのボタン(ボタン#1から#3)を含んで構成されており、ボタンページ#2(301p)は、3つのボタン(ボタン#1から#3)を含んで構成されている。そして、夫々のボタンは、「ボタン画像番号」、「表示位置」、「近隣ボタン情報」、「ボタンコマンド」等の各情報を有している。

ボタンデータ#2(301)は特に、音声をDTSに設定可能なボタン(即ち、ボタンデータ#2のボタンページ#2に含まれるボタン#3)を含んでいない。従って、ボタンデータ#2(301)を用いてボタンメニューを表示した場合には、ユーザは音声をDTSに変更することができない。このため、DTSに基づく音声再生をサポートしていない情報記録再生装置500は、ボタンデータ#2(301)によりボタンメニューを表示することが好ましい。これにより、本来サポートしていないDTSが選択されることで、再生中の音声が途切れたりする不都合を防ぐことが可能となる。

続いて、図23及び図24に示すボタンデータ301を表示出力するためのプレイリスト情報ファイル120(プレイリスト情報テーブル120)のデータ構造について、図25を参照して説明する。ここに、図25は、図22におけるボタンメニューを表示させるために用いられるプレイリスト情報ファイルの一具体例を示す概念図である。

図25に示すように、プレイリスト情報テーブル120は、プレイリスト総合情報と、プレイリストポインタテーブルと、プレイリスト#i(1, 2, ...)情報テーブルとを含んで構成されている。

これらのうち、「プレイリスト総合情報」は、プレイリストのサイズ、プレイリストの総数等の当該プレイリスト情報テーブルの全体に関する総合的な情報を有する。

「プレイリストポインタテーブル」は、プレイリスト# i ($i = 1, 2, \dots$)

5 情報の格納アドレスを夫々示すプレイリスト# i ($i = 1, 2, \dots$) ポインタを有する。

「プレイリスト# i 情報テーブル」は、(i)プレイリスト# i ($i = 1, 2, \dots$) 総合情報と、(ii)プレイリスト# i ($i = 1, 2, \dots$) アイテム情報テーブルと、(iii)プレイリスト# i ($i = 1, 2, \dots$) サブアイテム情報テーブルとを有する。

10 即ち、本実施例では特に、プレイリスト# i 情報テーブルは、主映像を表示するためのビデオストリームについての再生シーケンスを規定するプレイリスト情報を作成するアイテム情報からなるプレイリスト# i ($i = 1, 2, \dots$) アイテム情報テーブルと、例えば“ボタンメニュー”等を表示するためのストリームについての再生シーケンスを規定するアイテム情報(本実施例では適宜、“サブアイテム情報”と称する)からなるプレイリスト# i ($i = 1, 2, \dots$) サブアイテム情報テーブルとに分けされている。言い換えれば、本実施例では、メインパスとして主映像を表示するためのプレイリストは、複数のアイテム(或いはマスターアイテム)から構成されている。これに対して、サブパスとして“ボタンメニュー”を表示するためのプレイリストは、一又は複数のサブアイテムから構成

15 20 されている。

「プレイリスト# i 総合情報」は、当該プレイリスト# i を構成するアイテムの総数(本例では、“2”)、当該プレイリスト# i を構成するサブアイテムの総数(本例では、“1”)、その他の情報等を有する。その他の情報として、例えばデフォルトとなる“ボタンメニュー”を指定するサブアイテム情報の番号等の情報を有していてもよい。尚、「デフォルトとなる“ボタンメニュー”」とは、“ボタンメニュー”に係るサブアイテムが登録されていない(マスター)アイテムで使用されるデフォルトのことである。

「プレイリスト# i アイテム情報テーブル」は、アイテム情報# i (本例では、2つのアイテム情報)から構成されている。そして、各アイテム情報は、オブジ

エクト情報ファイル 130 内における AU テーブル内の該当 AU 番号等の情報を有している。尚、その他の情報として、例えばサブアイテム情報の有無又は番号、サブアイテム情報が存在する場合におけるサブアイテム情報のタイプ、当該アイテムに対応するオブジェクトデータのスタート時間、表示期間、主映像画面に対する相対的な表示座標を示す情報などを有していてもよい。

5 「プレイリスト # i サブアイテム情報テーブル」は、サブアイテム情報 # i (本例では、1つのサブアイテム情報) から構成されている。そして、各サブアイテム情報は、当該サブアイテム情報のタイプ (例えば、“menu during playback content” タイプ (再生中に逐次表示可能メニューのタイプ) であるとか、その他のタイプなど)、オブジェクト情報ファイル 130 内における AU テーブル内の該当 AU 番号を示す情報などを有する。

10 以上のようにアイテム情報 (即ち、マスターアイテム情報) とサブアイテム情報とを区分けして有するプレイリスト情報テーブルに基づいてオブジェクトデータを再生すれば、主映像画面をなす映画等のコンテンツをメインパスとして表示
15 しつつ、ユーザによるメニュー表示命令等に応じて適宜 “ボタンメニュー” をサブパスとして主映像画面上に表示することが可能となる。

尚、プレイリスト情報テーブル 120 のより詳細なデータ構造については、後に詳述する (図 30 から図 36 参照)

20 続いて、図 23 及び図 24 に示すボタンデータ 301 を表示出力するためのオブジェクト情報ファイル 130 (オブジェクト情報テーブル) のデータ構造について、図 26 を参照して説明する。図 26 は、図 22 におけるボタンメニューを表示させるために用いられるオブジェクト情報ファイルの一具体例を示す概念図である。

25 図 26 に示すように、オブジェクト情報ファイル 130 内には、オブジェクト情報テーブル (オブジェクト情報 table) が格納されている。そして、このオブジェクト情報テーブルは、図中上段に示す AU テーブル 131 及び下段に示す ES マップテーブル 134 (即ち、ストリーム情報テーブル) から構成されている。

図 26 の上段において、AU テーブル 131 は、各フィールド (Field)

が必要な個数分のテーブルを追加可能な構造を有してもよい。例えば、AUが4つ存在すれば、該当フィールドが4つに増える構造を有してもよい。

AUテーブル131には、別フィールド(Field)に、AUの数、各AUへのポインタなどが記述される「AUテーブル総合情報」と、「その他の情報」とが格納されている。

そして、AUテーブル131内には、各AU#nに対応する各PU#mにおけるESテーブルインデックス#m(ES_table_Index #m)を示すAU情報132Iとして、対応するESマップテーブル134のインデックス番号(Index番号=...)が記述されている。ここで「AU」とは、前述の如く例えばテレビ放送でいうところの“番組”に相当する単位(特に、“マルチビジョン型”的放送の場合には、切替可能な複数の“ビジョン”を一まとめとした単位)であり、この中に再生単位であるPUが一つ以上含まれている。また、「PU」とは、前述の如く各AU内に含まれる相互に切替可能なエレメンタリーストリームの集合であり、PU情報302Iにより各PUに対応するESテーブルインデックス#が特定されている。例えば、AUでマルチビューコンテンツを構成する場合、AU内には、複数のPUが格納されていて、夫々のPU内には、各ビューのコンテンツを構成するパケットを示す複数のエレメンタリーストリームパケットIDへのポインタが格納されている。これは後述するESマップテーブル134内のインデックス番号を示している。

図26の下段において、ESマップテーブル134には、フィールド(Field)別に、総合情報(総合情報)と、複数のインデックス#m(m=1, 2, ...)と、「その他の情報」とが格納されている。

「総合情報」には、当該ESマップテーブルのサイズや、総インデックス数等が記述される。

そして「インデックス#m」は夫々、再生に使用される全エレメンタリーストリームのエレメンタリーストリームパケットID(ES_PACKET_ID)と、それに対応するインデックス番号及びエレメンタリーストリームのアドレス情報を含んで構成されている。

例えば図21(a)に示す背景画像がインデックス#1により指定されており、

図22(a)に示すボタンページを含むボタンデータ#1(301)がインデックス#2により指定されているとする。このとき、該インデックス#1及び#2により特定されるES_PID(即ち、PID="100"とPID="110")により特定されるエレメンタリーストリームを取得し、ボタンメニューを再生或
5 いは表示出力することとなる。

加えて、「インデックス#m」は夫々、該インデックス#mにより特定されるエ
レメンタリーストリームのデータタイプに関する情報を含んで構成されている。
該データタイプは、例えば背景画像データタイプであるとか、ボタンデータタイ
プである等の情報により示される。具体的には、例えばインデックス#1により
10 特定されるエレメンタリーストリームは背景画像データであり、インデックス#
2又は#3により特定されるエレメンタリーストリームはボタンデータ301で
あることを、例えばシステムコントローラ520は比較的容易に認識するこ
ができる。

尚、「インデックス#m」のうち少なくとも一つは、ページ属性情報134aを
15 含んで構成されていてもよい。ページ属性情報134aは、例えば光ディスク1
00に複数のボタンデータ301(例えば、図23及び図24に示すボタンデータ#1及び#2)
タが記録されている場合において、当該ボタンデータ301により表示されるボタンメニューがサポートしているメニュー内容に関する情報を示
している。

20 具体的には、インデックス#1がボタンデータ#1(301)を指定している
とすると、DTSの再生が可能な情報記録再生装置500であれば、該ボタンデータ#1(301)を利用可能である旨を、ページ属性情報134aが示して
いる。即ち、インデックス#2のページ属性情報134aは、“DTSサポートあり”
を示す旨の情報を有している。他方、インデックス#2がボタンデータ#2(3
25 01)を指定しているとすると、DTSの再生ができない情報記録再生装置500
であっても、該ボタンデータ#2(301)を利用可能である旨を、ページ属性
情報134aは示している。即ち、インデックス#3のページ属性情報134a
は、“DTSサポートなし”を示す旨の情報を有している。

そして、情報記録再生装置500は、後述の如く当該ページ属性情報134a

を参照することで、当該情報記録再生装置 500において適切に再生可能であり、且つ該ボタンメニューに基づくユーザの指示（即ち、例えばボタンコマンド）を適切に実行可能なボタンメニューを規定するボタンデータ 301を選択することが好ましい。具体的には、情報記録再生装置 500が音声データにおける“DTS”をサポートしていれば、インデックス#2により特定されるボタンデータ 301を取得し、表示出力可能である。他方、情報記録再生装置 500が音声データにおける“DTS”をサポートしていないければ、インデックス#3により特定されるボタンデータ 301を取得し、表示出力することが好ましい。尚、ページ属性情報 134a を参照することでボタンデータを選択する動作については後に詳述する（図 27 等参照）。

又、本実施例では例えば、このアドレス情報、即ちESアドレス情報 134d として、前述のようにエレメンタリーストリームがMPEG2 のビデオストリームである場合には、Iピクチャの先頭の TS パケット番号とこれに対応する表示時間のみが、ESマップテーブル 134 中に記述されており、データ量の削減が図られている。

このように構成されているため、AUテーブル 131 から指定されたESマップ 134 のインデックス番号から、実際のエレメンタリーストリームのエレメンタリーストリームパケット ID (ES_PID) が取得可能となる。また、そのエレメンタリーストリームパケット ID に対応するエレメンタリーストリームのアドレス情報も同時に取得可能であるため、これらの情報を元にしてオブジェクトデータの再生が可能となる。

以上説明した光ディスク 100 のデータ構造によれば、もし新しいタイトルを光ディスク 100 に追加する場合でも、簡単に必要な情報を追加できるので有益である。逆に、例えば編集等を行った結果、ある情報が不要になったとしても、単にその情報を参照しなければよいだけであり、実際にその情報をテーブルから削除しなくてもよい構造となっているため有益である。

尚、図 26 では、上段のAUテーブル 131 から参照しない ES_PID については、下段のESマップテーブル 134 において記述していないが、当該参照しない ES_PID についても、このようにインデックス別に記述しておいてもよ

い。このように参照しない E S _ P I D をも記述することで、より汎用性の高い E S マップテーブル 1 3 4 を作成しておけば、例えば、オーサリングをやり直す場合など、コンテンツを再編集する場合に E S マップテーブルを再構築する必要がなくなるという利点がある。

5 続いて、図 2 7 及び図 2 8 を参照して、上述の如きボタンページの表示切替時における情報記録再生装置 5 0 0 における処理について説明する。ここに、図 2 7 は、図 1 9 に示したステップ S 2 1 5 及び S 2 1 6 の処理の一環として実行される、ボタンページの表示切替処理の詳細を示すフローチャートであり、図 2,8 は、図 2 7 に示したステップ S 3 0 9 及びステップ S 3 1 0 におけるボタンペー
10 ジの表示処理の詳細を示すフローチャートである。

図 2 7において、初期状態として、図 1 9 に示したステップ S 2 1 1 からステップ S 2 1 5 までの処理により、再生系による光ディスク 1 0 0 の認識、ファイルシステム 1 0 5 (図 3 参照) によるボリューム構造やファイル構造の認識は既にシステムコントローラ 5 2 0 及びその内のファイルシステム／論理構造判読器
15 5 2 2 にて終了しているものとする。更に、ディスク情報ファイル 1 1 0 の中のディスク総合情報 1 1 2 から、一つのタイトルを選択し、再生対象オブジェクトの情報 (A U 及び P U 情報) の取得まで終了しているものとする。ここでは、再生を行うオブジェクト (P U) の決定以降の処理フロー (即ち、図 1 9 におけるステップ S 2 1 5 以降の処理フロー、特にステップ S 2 1 6 における処理フロー)
20 について説明する。

先ず、取得した再生対象オブジェクトの情報に基づいて、再生を行うオブジェクト、即ち P U を決定し、同時に、係る P U に対応するエレメンタリーストリー
ムを決定する (ステップ S 3 0 1)。再生を行う P U 及びストリームを決定した後、E S マップテーブルに含まれる E S アドレス情報 (図 2 6 参照) により、再生対
象たる T S オブジェクトに係るパケット番号を取得する (ステップ S 3 0 2)。

そして、E S マップテーブル 1 3 4 を参照して、ボタンデータ 3 0 1 を指定する夫々のインデックスが有するページ属性情報 1 3 4 a を取得する (ステップ S 3 0 3)。

その後、システムコントローラ 5 2 0 の制御により、情報記録再生装置 5 0 0

に再生能力があるか否かが判定される（ステップS 304）。情報記録再生装置500自身の再生能力を考慮して、ページ属性情報134aにより示される事項を十分に満たしてタイトルの再生が可能か否かを判定する。本実施例では特に、情報記録再生装置500の音声再生能力があるか否か、即ち、オプショナル・コーデック（例えば、LPCMやAC-3やDTS等）の再生能力を有するか否かが判定される。

具体的には、図23及び図24に示されるボタンデータ301を有するタイトルの再生時であれば、情報記録再生装置500がDTSによる音声再生をサポートしているか否かが判定される。

10 但し、ステップS 304における判定は、音声再生能力の有無の判定に限られることなく、情報記録再生装置500の各種再生能力等（例えば、映像の再生能力や、再生レート等）に基づいて広く判定するものであってもよい。

この判定の結果、再生能力があると判定された場合には（ステップS 304：Yes）、オプショナル・コーデック選択ボタンを含むボタンデータ301を選択する（ステップS 305）。具体的には、図23及び図24に示されるボタンデータ301を有するタイトルの再生時において、情報記録再生装置500がDTSの再生が可能であると判定されれば、ボタンデータ#1(301)が選択される。

他方、再生能力がないと判定された場合には（ステップS 305：No）、オプショナル・コーデック選択ボタンを含まないボタンデータ301を選択する（ステップS 306）。具体的には、図23及び図24に示されるボタンデータ301を有するタイトルの再生時において、情報記録再生装置500がDTSの再生が可能でないと判定されれば、ボタンデータ#2(301)が選択される。

そして、ステップS 305又はステップS 306において選択されたオブジェクトの再生に使用されるボタンメニュー用のボタンデータ301をオブジェクトの再生前に先読みするか否かを判定する（ステップS 307）。ここでの判定は、例えばタイトルの再生を中断することなくボタンメニューを表示させたい場合のように、ボタンメニューの表示によりタイトルの再生に影響を与えたくない場合には、先読みすると判定される。一方、例えば再生停止中のオブジェクトのスチル画面上にボタンメニューを表示する場合等のように、ビデオデータと共に多

重化されているボタンデータ 301 を随時再生するように表示してもタイトルの再生に影響を与えるおそれが少ないと判定されてもよい。但し、このような場合であっても、タイトルの再生前に、予めボタンデータ 301 を先読みすると判定してもよい。

5 この判定の結果、ボタンデータ 301 の先読みをすると判定する場合には（ステップ S 307 : Yes）、ボタンデータ 301 及び背景画像データを読み込み、メモリ 550 にキャッシュする（ステップ S 308）。そして、その後に図 19 におけるステップ S 211 にて決定したタイトル（即ち、TS オブジェクト 146）の再生を開始する（ステップ S 309）。

10 一方、ボタンデータ 301 の先読みをしないと判定する場合には（ステップ S 307 : No）、通常通りタイトルの再生を開始する（ステップ S 309）。

15 タイトルの再生中には、例えばユーザインターフェース 720 によるユーザの指示入力を監視する。具体的には、ユーザよりボタンページ 301p（即ち、当該ボタンページにより構成されるボタンメニュー）の表示指示があるか否かが判定される。（ステップ S 310）。あるいは、アイテム情報内に該アイテムの再生終了時点でボタンページ表示させるようフラグを設け、そのタイミングを監視してもよい。

20 この判定の結果、ボタンページ 301p の表示指示があると判定された場合には（ステップ S 310 : Yes）、ボタンデータ 301 が取得済みであるか否かを判定する（ステップ S 311）。係る判定では、ステップ S 308 にてボタンデータ 301 或いは背景画像データを予めキャッシングしてあれば、ボタンデータ 301 は取得済みであると判定される。又、ステップ S 308 で読み込み処理をしない場合には、主映像情報等のコンテンツ情報と共に多重化されているボタンデータ 301 を取得完了している場合には、ボタンデータ 301 は取得済みであると判定される。

25 この判定の結果、ボタンデータ 301 が取得済みでなければ（ステップ S 311 : No）、ボタンページ 301p の表示を行うことはできないため、その旨（例えば、ボタンメニューの表示不可である旨）を画面に表示する等して、コンテンツの再生を続ける。

他方、ボタンデータ301が取得済みであると判定された場合には（ステップS311：Y e s）、タイトルの再生を一時的に停止してボタンページ301pの表示を行うか否かを判定する（ステップS312）。即ち、再生中のタイトルが表示されている画面上にボタンページ301p（即ち、該ボタンページ301pにより規定されるボタン等）を重ねて表示するか、或いは一時停止されたタイトルが表示されている画面上若しくは例えばブルーバック画面等の上にボタンページを重ねて表示するか否かを判定する。
5

この判定の結果、タイトルの再生を停止することなくボタンページ301pの表示を行うと判定された場合には（ステップS312：N o）、タイトルの再生は停止しないで、ボタンページ301pの表示を行う（ステップS313）。

他方、タイトルの再生を停止してボタンページ301pの表示を行うと判定された場合には（ステップS312：Y e s）、タイトルの再生を停止してボタンページ301pの表示を行う（ステップS314）。

尚、ステップS313及びステップS314におけるボタンページ301pの表示処理については、後に詳述する（図28参照）。

ボタンページ301pの表示処理が終了した後は、通常のタイトル再生を続け、ユーザからの早送り／巻き戻しの指示の有無を判定する（ステップS315）。

他方、ステップS310における判定の結果、ボタンページ301pの表示指示がなければ（ステップS310：N o）、同様にコンテンツの再生を続け、ユーザからの早送り／巻き戻しの指示の有無を判定する（ステップS315）。

この判定の結果、早送り／巻き戻しの指示が入力されていれば（ステップS315：Y e s）、ユーザの指示に従って早送り／巻き戻し処理を行う（ステップS317）。

他方、早送り／巻き戻し処理の指示が入力されていなければ（ステップS315：N o）、再生オブジェクトが終了しているか否かを判定する（ステップS316）。

この判定の結果、再生オブジェクトが終了していないければ（ステップS316：N o）、ステップS310へ戻り、再度一連の処理を行う。

他方、再生オブジェクトが終了していれば（ステップS316：Y e s）、オブ

・ジェクトの再生処理を終了する。

続いて、図28を参照して、図27におけるステップS313及びステップS314の「ボタンページの表示処理」について、より詳細に説明する。尚、ステップS313における「ボタンページの表示処理」とステップS314における「ボタンページの表示処理」とでは、タイトルの再生が停止しているか否かが相違しているが、ボタンページ表示処理においては共通の内容となっているため、同一のフローチャートにより説明する。

図28に示すように、先ず、指定されたボタンページ番号からボタンページ301pを構成する(ステップS401)。即ち、ボタンデータ301に含まれる複数のボタンページ#j(301p)のうち、表示すべきボタンページ301pを選択する。このとき、ボタンページ#1(301p)を最初に表示すべきボタンページ301pとして、デフォルトで指定していてもよい。或いは、ユーザの指定に応じて、所定のボタンページ301pを指定してもよい。更に、前回ボタンページ301pを表示した場合の、当該ボタンページ番号を記憶しておく、そのボタンページ番号を有するボタンページ301pを指定してもよい。その後、当該ボタンページ301pに重ねて表示する背景画像の指定があるか否かを判定する(ステップS402)。係る指定は、例えばシステムコントローラ520の動作により行われてもよい。

この判定の結果、背景画像の指定がなければ(ステップS402:No)、ボタンページ301p(ボタンメニュー)を表示し、ユーザの入力に備えて待機する(ステップS403)。尚、背景画像の指定がない場合には、ボタンページ301pが画面上に表示されることとなるが、そのときタイトルの再生は続行してもよいし、或いは停止(即ち、スチル画面)していくてもよい。

他方、背景画像の指定があれば(ステップS403:Yes)、当該背景画像にボタンページ301pを重ねて表示し、ユーザの入力に備えて待機する(ステップS404)。

ここでのボタンページ301pの表示出力は、例えばシステムコントローラ520の制御下で、例えば静止画デコーダ515等によりボタン画像が読み出されることにより行われるように構成してもよい。

ここで、表示されたボタンページに基づくユーザからの入力があれば（ステップ S 405）、該ユーザによる入力に対応するボタンコマンドの解析を行う（ステップ S 406）。そして、ボタンコマンドが、表示されているボタンページ 301 p の変更を指示する旨のボタンコマンドであるか否かが判定される（ステップ S 5 406）。

この判定の結果、ボタンページ 301 p の変更を指示する旨の指示であると判定された場合には（ステップ S 408：Y e s）、変更後のボタンページ 301 p によりボタンメニューを構成する（ステップ S 408）。そして、ステップ S 402 へ戻り、再度一連の処理を行う。

10 他方、ボタンページ 301 p の変更を指示する旨の指示でないと判定された場合には（ステップ S 408：N o）、ステップ S 406 にて解析したボタンコマンドを実行する（ステップ S 409）。具体的には、例えば音声の変更処理を実行したり、字幕の変更を実行したりする。ボタンコマンドの実行後にはボタンページ 301 p 及び表示されている場合には背景画像を消去し（ステップ S 410）、ボ
15 タンメニューが表示されていない通常のタイトル再生処理を続ける。

以上説明した再生動作により、例えば情報記録再生装置 500 の再生能力等に応じて所望のボタンデータ 301 を選択することで、より適切なボタンメニューを表示することが可能となる。従って、情報再生装置において予期せぬ或いは好ましくない設定変更等の指示がなされることなく、コンテンツ情報のより適切な再生が可能となる。加えて、例えばタイトルの再生中のユーザ操作に応じて、適宜ボタンメニューを表示或いは非表示可能であると共に、複数のボタンページ情報を有することで、比較的容易にボタンメニューの表示を切り替えることが可能となる。特に、ボタンデータ 301 を予めプリロードしておくことで、コンテンツ情報の再生に影響を及ぼすことなく（即ち、処理パフォーマンスを低下させることなく）、ボタンメニューの表示を切り替えることが可能となる。

（再生時のアクセスの流れ）

次に図 29 を参照して、本実施例における特徴の一つである A U（アソシエートユニット）情報 132 及び P U（プレゼンテーションユニット）情報 302 を用いた情報記録再生装置 500 における再生時のアクセスの流れについて、光デ

ィスク 100 の論理構造と共に説明する。ここに図 29 は、光ディスク 100 の論理構造との関係で、再生時におけるアクセスの流れ全体を概念的に示すものである。

図 29において、光ディスク 100 の論理構造は、論理階層 401、オブジェクト階層 403 及びこれら両階層を相互に関連付ける論理ーオブジェクト関連付け階層 402 という三つの階層に大別される。

これらのうち論理階層 401 は、再生時に所望のタイトルを再生するための各種論理情報と再生すべきプレイリスト (Pリスト) 及びその構成内容とを論理的に特定する階層である。論理階層 401 には、光ディスク 100 上の全タイトル 200 等を示すディスク情報 110d が、ディスク情報ファイル 110 (図 3 参照) 内に記述されており、更に、光ディスク 100 上の全コンテンツの再生シーケンス情報 120d が、プレイリスト情報ファイル 120 (図 3 参照) 内に記述されている。より具体的には、再生シーケンス情報 120d として、各タイトル 200 に含まれる一又は複数のタイトルエレメント 200-2 に対して夫々、一又は複数のプレイリストセット 126S の構成が記述されている。更に、各プレイリストセット 126S は、一又は複数のプレイリスト 126 を含んでおり、各プレイリスト 126 には、一又は複数のアイテム 204 (図 13 参照) の構成が記述されている。そして、再生時におけるアクセスの際に、このような論理階層 401 によって、再生すべきタイトル 200 を特定し、これに対応するプレイリスト 126 を特定し、更にこれに対応するアイテム 204 を特定する。

続いて、論理ーオブジェクト関連付け階層 402 は、このように論理階層 401 で特定された情報に基づいて、実体データである TS オブジェクトデータ 140d の組合せや構成の特定を行うと共に論理階層 401 からオブジェクト階層 403 へのアドレス変換を行うように、再生すべき TS オブジェクトデータ 140d の属性とその物理的な格納アドレスとを特定する階層である。より具体的には、論理ーオブジェクト関連付け階層 402 には、各アイテム 204 を構成するコンテンツの固まりを AU 132 という単位に分類し且つ各 AU 132 を PU 302 という単位に細分類するオブジェクト情報データ 130d が、オブジェクト情報ファイル 130 (図 3 参照) に記述されている。

ここで、「P U (プレゼンテーションユニット) 3 0 2」とは、複数のエレメンタリーストリームを、再生切替単位ごとに関連付けでまとめた単位である。仮に、この P U 3 0 2 中にオーディオストリームが 3 本存在すれば、このビジョンを再生中には、ユーザが自由に 3 本のオーディオ（例えば、言語別オーディオなど）
5 を切り替えることが可能となる。

他方、「A U (アソシエートユニット) 1 3 2」とは、一つのタイトルで使用する T S オブジェクト中の、ビデオストリームなどのエレメンタリーストリームを複数まとめた単位であり、一又は複数の P U 3 0 2 の集合からなる。より具体的には、P U 3 0 2 を介して間接的に、エレメンタリーストリームパケット I D (E
10 S _ P I D) を各 T S オブジェクト毎にまとめた単位である。この A U 1 3 2 は、例えば多元放送における相互に切替可能な複数の番組或いは複数のプログラムなど、コンテンツから考えて相互に特定関係を有する複数の番組或いは複数のプログラムなどの集合に対応している。そして、同一の A U 1 3 2 に属した P U 3 0
15 2 は、再生時にユーザ操作により相互に切替可能な複数の番組或いは複数のプログラムを夫々構成する一又は複数のエレメンタリーストリームの集合に対応している。

従って、再生すべき A U 1 3 2 が特定され、更にそれに属する P U 3 0 2 が特定されれば、再生すべきエレメンタリーストリームが特定される。即ち、図 1 2 に示した P A T や P M T を用いないでも、光ディスク 1 0 0 から多重記録された
20 中から所望のエレメンタリーストリームを再生可能となる。

ここで実際に再生されるエレメンタリーストリームは、P U 情報 3 0 2 から、エレメンタリーストリームのパケット I D (図 1 2 参照) である E S _ P I D によって特定或いは指定される。同時に、再生の開始時間及び終了時間を示す情報が、エレメンタリーストリームのアドレス情報に変換されることにより、特定エ
25 レメンタリーストリームの特定領域（或いは特定時間範囲）におけるコンテンツが再生されることになる。

このようにして論理オブジェクト関連付け階層 4 0 2 では、各アイテム 2 0 4 に係る論理アドレスから各 P U 3 0 2 に係る物理アドレスへのアドレス変換が実行される。

続いて、オブジェクト階層 403 は、実際の TS オブジェクトデータ 140d を再生するための物理的な階層である。オブジェクト階層 403 には、TS オブジェクトデータ 140d が、オブジェクトデータファイル 140 (図 3 参照) 内に記述されている。より具体的には、複数のエレメンタリーストリーム (ES) 5 を構成する TS パケットペイロード 146 が時刻毎に多重化されており、これらが時間軸に沿って配列されることにより、複数のエレメンタリーストリームが構成されている (図 11 参照)。そして、各時刻で多重化された複数の TS パケットペイロードは、エレメンタリーストリーム毎に、論理一オブジェクト関連付け階層 402 で特定される PU302 に対応付けられている。尚、複数の PU302 10 と、一つのエレメンタリーストリームとを関連付けること (例えば、切り替え可能な複数の番組間或いは複数のプログラム間で、同一のオーディオデータに係るエレメンタリーストリームを共通で利用したり、同一のサブピクチャデータに係るエレメンタリーストリームを共通で利用すること) も可能である。

15 このようにオブジェクト階層 403 では、論理一オブジェクト関連付け階層 402 における変換により得られた物理アドレスを用いての、実際のオブジェクトデータの再生が実行される。

以上のように図 29 に示した三つの階層により、光ディスク 100 に対する再生時におけるアクセスが実行される。

尚、図 29 及びその説明については便宜上、サブアイテム以外のアイテム及びサブアイテムの両者が、“アイテム 204”に含まれる形で図示されており、その説明がなされている。即ち、論理階層 401 から論理一オブジェクト関連付け階層 402 への対応付けについては、サブアイテム以外のアイテムであっても、サブアイテムであっても、アイテム 204 に示された通りである。

(各情報ファイルの構造)

25 図 30 から図 36 を参照して、これらのファイルの具体例における各構成要素及び構成要素間の階層構造について説明する。ここに、図 30 から図 36 は、これらのファイルの階層構造を模式的に示す概念図である。尚、図 30 から図 36 において、既に図 3 から図 9 等を参照して説明したファイル、データ或いは情報等と同様のものには同様の参照符号を付し、それらの説明は適宜省略する。加え

て、ディスク情報ファイル110及びプレイリスト情報ファイル120と同じく、光ディスク100上に記録されるオブジェクト情報ファイル130については、図26を用いて説明しているため、ここでの説明を省略する。

先ず、図30に示すように、本具体例に係る「タイトル情報セット」は、図3等に示したディスク情報ファイル110及びプレイリスト情報ファイル120を含んでなる情報セットである。

タイトル情報セットは、一つのディスクヘッダ112x、複数のタイトル情報200(タイトル情報#1、…、#n)、複数のプレイ(P)リストセット126S(Pリストセット#1、…、#n)及びその他の情報から構成されている。

10 (1) ディスクヘッダ:

先ず図30に示したタイトル情報セットのうち、ディスクヘッダ112xについて、図30及び図31を参照して説明する。

図30において、ディスクヘッダ112xは、同図中で右上段に分岐する形で示されており、同図中で上から順に、図3に示したディスク総合情報112に対応する情報として、バージョン番号、タイトル総数、タイトル情報総数、プレイ(P)リストセット総数等の各種情報用の複数フィールドを有する。ディスクヘッダ112xは、図3に示したタイトルポインタ114-1に対応する情報用のテーブルとして、タイトル開始アドレステーブルを有しており、図3に示したプレイリストセットポインタ124に対応する情報用のテーブルとして、プレイ(P)リストセット開始アドレステーブルを有する。ディスクヘッダ112xは、各タイトルセットの属性を示すタイトルセット属性を示す情報用のフィールドを有する。更にディスクヘッダ112xは、タイトルテーブル112xtt及びプレイリストセットテーブル112xptを有する。

25 このように複数のフィールド及び複数のテーブルを有するディスクヘッダ112xは、ディスク上記録領域全域の複数のタイトルを統括的に管理するためのものである。

ここに、「バージョン番号」は、当該規格におけるバージョン番号であり、例えばISO646によれば、コード“0070”とされる。「タイトル総数」は、ディスク上記録領域全域のタイトルの総数であり、「タイトル情報総数」は、ディス

ク上記録領域全域のタイトル情報の総数である。「プレイリストセット総数」は、ディスク上記録領域全域のプレイリストセットの総数であり、「タイトル開始アドレステーブル」は、タイトルセットの先頭からの相対的なバイト番号として、各タイトルの開始アドレスを示す。このバイト番号は、例えば0からカウントされる。⁵「プレイリストセット開始アドレステーブル」は、タイトルセットの先頭からの相対的なバイト番号として、各プレイリストセットの開始アドレスを示す。このバイト番号は、例えば0からカウントされる。「タイトルセット属性」は、例えばタイトルセットのデータ長さ、タイトルセットで用いる文字の種類(日本語、英語など)、タイトルセットの名称等のタイトルセットの属性を示す。

¹⁰ 図31において、タイトルテーブル112xttは、同図中で右上段に分岐する形で示されており、同図中で上から順に、複数のタイトルメニュー開始アドレス情報#1、…、#n及び複数のタイトルコンテンツ開始アドレス情報#1、…、#nを、番号別に対をなす形式で記録するための複数フィールドを有する。

ここに、「タイトルメニュー開始アドレス」は、タイトルセットの先頭からの相¹⁵対的なバイト番号として、各タイトルメニューを含むタイトル情報の開始アドレスを示す。このバイト番号は、例えば0からカウントされる。タイトルメニュー開始アドレス“0”は、ディスク全体に関するメニューであるディスクメニューに割り当てられる。「タイトルコンテンツ開始アドレス」は、タイトルセットの先頭からの相対的なバイト番号として、各コンテンツタイトルを含むタイトル情報²⁰の開始アドレスを示す。ここに「コンテンツタイトル」とは、各タイトルのコンテンツを示すタイトルである。このバイト番号は、例えば0からカウントされる。タイトルコンテンツ開始アドレス“0”は、例えばタイトル再生初期に無条件に再生されるファーストプレイタイトルに割り当てられる。

図31において、プレイリストセットテーブル112xp²⁵tは、同図中で右下段に分岐する形で示されており、複数のプレイ(P)リストセット開始アドレス#1、…、#mを記録するための複数フィールドを有する。

ここに、「プレイリストセット開始アドレス」は、タイトルセットの先頭からの相対的なバイト番号として、各プレイリストセットの開始アドレスを示す。このバイト番号は、例えば0からカウントされる。

(2) タイトル情報 :

次に図 3 0 に示したタイトル情報セットのうち、タイトル情報 2 0 0 について、図 3 0 及び図 3 2 を参照して説明する。

図 3 0 において、タイトル情報 2 0 0 は、同図中で右中段に分岐する形で示されており、同図中で上から順に、図 4 に示したタイトル総合情報 2 0 0 - 1 に対応するタイトルエレメントの総数を示す情報 2 0 0 - 1 x を記録するためのフィールドを有し、更に、複数のタイトルエレメント 2 0 0 - 2 (タイトルエレメント # 1、…、# k) 及びその他の情報 2 0 0 - 5 を記録するための複数フィールドを有する。

ここに、「タイトルエレメント総数」は、当該タイトル情報に含まれるタイトルエレメントの総数を示す。

図 3 2 において、各タイトルエレメント 2 0 0 - 2 は、同図中で右に分岐する形で示されており、同図中で上から順に、プレイリストセット番号、候補総数、複数のプレイ (P) リスト (即ち、P リスト # 1、…、# k) へのポインタ 2 0 0 P T を記録するための複数フィールドを有する。更に、P リストプリコマンド 2 0 0 P R、P リストポストコマンド 2 0 0 P S 及び、次に再生されるべきタイトルエレメントを示すネクスト情報 2 0 0 - 6 N 等を記録するための複数フィールドを有する。尚、タイトルエレメント 2 0 0 - 2 中のその他の情報とは、例えば、シーケンシャル型や分岐型等のタイトルの種類等の各タイトルエレメントに関する情報である。

ここに、「プレイリストセット番号」は、プレイリストセットの I D (識別) 番号を示す。「候補総数」は、当該タイトルエレメントの候補となりえるプレイリストの総数を示す。「P リストへのポインタ 2 0 0 P T」、「P リストプリコマンド 2 0 0 P R」、「P リストポストコマンド 2 0 0 P S」及び「ネクスト情報 2 0 0 - 6 N」等については、前述の通りである。例えば、「P リストへのポインタ 2 0 0 P T」は、プレイリストセットにおけるプレイリストの I D (識別) 番号を示す。

(3) プレイリストセット :

次に図 3 0 に示したタイトル情報セットのうち、プレイリストセット 1 2 6 S

について、図30及び図33から図36を参照して説明する。

図30において、プレイリストセット126Sは、同図中で右下段に分岐する形で示されており、同図中で上から順に、図5に示したプレイリストセット総合情報126-1に対応する情報として、プレイ(P)リスト総数及び複数のプレイリスト(PL)プレゼンテーション(PLプレゼンテーション#1、…、#i)を含んでなる情報126-1xを記録するためのフィールドを有する。更に、プレイリストセット126Sは、複数のプレイ(P)リスト126(即ち、Pリスト#1、…、#i)、アイテム定義テーブル126-3及びその他の情報126-4を記録するための複数フィールドを有する。

ここに、「プレイリスト総数」は、当該プレイリストセット中のプレイリストの総数を示す。

図33において、各PLプレゼンテーション126-1xiは、同図中で右上段へ分岐する形で示されており、同図中で上から順に、ビデオコーデック、ビデオ解像度、ビデオアスペクト比、ビデオフレームレート、オーディオチャネル割当等を示す情報を記録するための複数フィールドを有する。

ここに、「ビデオコーデック」は、当該プレイリストセットに係る映像情報記録時に使用され、よってその再生時に使用すべきビデオコーデックの種類を示す。

「ビデオ解像度」は、当該プレイリストセットのうちメインパス(即ち、主映像を提供するビデオストリーム)に対応するプレイリストに係る映像情報記録時に使用されたビデオ解像度を示す。「ビデオアスペクト比」は、当該プレイリストセットのうちメインパスに対応するプレイリストに係る映像情報記録時に使用されたビデオアスペクト比を示す。「ビデオフレームレート」は、当該プレイリストセットのうちメインパスに対応するプレイリストに係る映像情報記録時に使用されたビデオフレームレートを示す。「オーディオチャネル割当」は、当該プレイリストセットのうちメインパスに対応するプレイリストに係る音声情報記録時に使用されたオーディオチャネルの割当を示す。

図33において、各プレイリスト126は、同図中で右中段へ分岐する形で示されており、同図中で上から順に、当該プレイリスト126のデータ長さを示す情報、プレイリストヘッダ、複数のプレイリストエレメント126-2(即ち、

Pリストエレメント#1、…、#i)等を記録するための複数フィールドを有する。

ここに、プレイリストの「長さ」は、次に続くプレイリストの長さをバイト数で示す。これは、「長さ」フィールド自体を含まないデータ長さを示す。「プレイリストヘッダ」は、当該プレイリストに含まれるプレイリストエレメントの総数、当該プレイリストの再生時間、当該プレイリストの名称等の情報を示す。

更に図34において、各プレイリストエレメント126-2は、同図中で右へ分岐する形で示されており、同図中で上から順に、マスタープレイ(P)についてのアイテム番号を示すポインタ126PT、サブパス総数、複数のサブパス情報126-2sub(即ち、サブパス情報#1、…、#k)、ネクスト情報126-6N、プレイ(P)アイテムについてのプリコマンド126PR、プレイ(P)アイテムについてのポストコマンド126PS及びその他の情報126-6等を記録するための複数フィールドを有する。

ここに、「ポインタ126PT」、「プリコマンド126PR」及び「ポストコマンド126PS」については、前述の通りである。また、「サブパス総数」は、当該プレイリストエレメント内に存在するサブパスの総数を示す。「ネクスト情報126-6N」は、次に再生されるべきプレイリストエレメントを示す。

更に図35において、各サブパス情報126-2subは、同図中で中央へ向かって右へ分岐する形で示されており、同図中で上から順に、サブパスタイプ及びサブプレイ(P)アイテム総数、並びに複数のサブプレイ(P)アイテム情報126-subPT(即ち、サブPアイテム情報1、…、#k)を記録するための複数フィールドを有する。

ここに、「サブパスタイプ」は、各種メニュー表示などサブパルによって如何なる表示が行われるかを示す。「サブPアイテム総数」は、当該サブパスにおけるサブプレイアイテムの総数を示す。

そして、各サブプレイ(P)アイテム情報126-subPTは、同図中で中央から右端へ向かって分岐する形で示されており、同図中で上から順に、サブプレイ(P)アイテム番号及びマスタープレイ(P)アイテムのスタートPTSを記録するための複数フィールドを有する。

ここに、「サブ P アイテム番号」は、当該サブバスにおけるプレイアイテムの ID (識別) 番号を示す。「マスタープレイアイテムのスタート PTS (プレゼンテーションタイムスタンプ)」は、マスタープレイアイテムの再生時間軸上における当該サブアイテムの再生時刻を示す。

5 他方で、図 3 3において、アイテム定義テーブル 1 2 6 - 3 は、同図中で右下段へ分岐する形で示されており、同図中で上から順に、プレイ (P) アイテムの総数、複数のプレイ (P) アイテム 2 0 4 (即ち、P アイテム # 1、…、# n) 等を記録するための複数フィールドを有する。

ここに、「プレイアイテムの総数」は、当該アイテム定義テーブルにおけるアイテム 10 2 0 4 の総数を示す。

図 3 6において、各アイテム 2 0 4 は、同図中で中央へ向かって右上側へ分岐する形で示されており、同図中で上から順に、プレイ (P) アイテム種類、ストリームオブジェクトプレイ (P) アイテム 2 0 4-stream 等を記録するための複数フィールドを有する。

15 ここに、「プレイ (P) アイテム種類」は、当該プレイアイテムの種類を示す。例えば、動画用のストリームオブジェクトのためのアイテムであれば、コード“0 0 h”とされ、静止画用のオブジェクトのためのアイテムであれば、コード“1 0 h”とされ、各種メニュー用のオブジェクトのためのアイテムであれば、コード“2 0 h”とされる。

20 更に、ストリームオブジェクトプレイ (P) アイテム 2 0 4-stream は、同図中で中央から右端へ向かって分岐する形で示されており、同図中で上から順に、各プレイアイテムに係る、E S (エレメンタリーストリーム) インデックス番号、IN タイム (IN ポイント)、OUT タイム (OUT ポイント) 等を示す情報を有する。

25 ここに、「E S インデックス番号」は、IN タイム及びOUT タイムが適用されるエレメンタリーストリームの ID (識別) 番号及び種類を示す。また、「IN タイム (IN ポイント)」及び「OUT タイム (OUT ポイント)」については、前述の通りであり、例えば 9 0 k H z の時間ベースで、当該アイテムの再生時刻及び終了時刻が記述される。

尚、図36において、アイテム定義テーブル126-3は、このようなストリームオブジェクト用、即ち動画用のアイテム204に代えて、静止画オブジェクト用のアイテム204-stillを含んでもよい。この場合には、アイテム204-stillは、プレイアイテムの種類を示す情報、静止画オブジェクトプレイ(P)アイテム等を有する。

尚、以上説明したタイトル情報セットにおける各々のデータ量は、固定バイトであってもよいし、可変バイトであってもよい。更に各フィールドは、必要な個数分の各テーブルを追加可能な構造を有してもよい。

本実施例では特に、図35に示したサブプレイ(P)アイテム情報126-subSPが、図20～図28を参照して説明したボタンメニュー画面を表示させるためのサブアイテムを指定する。そして、このサブアイテムは、図36に示したように、プレイリストエレメント126-2中の“マスターPアイテム番号”により示されるアイテム204に対応している。この結果、ビデオストリームに基づくタイトルの再生が、アイテム204を指定するストリームオブジェクトプレイアイテム204-stream(図36の右端参照)に従ってメインパスとして実行される。この実行と並行して、ボタンメニューの再生が、サブアイテムを指定するサブプレイアイテム情報126-subP Tm(図32の右端参照)に従ってサブパスとして行われる。

ここで図30から図36を参照して説明した一具体例の如きデータ構造を有する光ディスク100を再生する際の各種ファイル等の再生順序について説明を加える。

先ず、図30に示したタイトル情報セットのうち、ディスクヘッダ112xが再生される。その一貫として図31に示したタイトルテーブル112xttが再生され、そのうちタイトルメニュー開始アドレス又はタイトルコンテンツ開始アドレスが取得される。

次に、この取得されたアドレス情報に従って、図30に示したタイトル情報200の再生が開始される。より具体的には、図32に示したタイトルエレメント200-2の再生が行われ、プレイリストセット番号が取得される。更に、プレイリスト#1～#kへのポインタ200PTが取得される。尚、ポインタ200

P Tによってプレイリスト 1 2 6 を指定する構成を探ることで、前にタイトルエレメント 2 0 0 - 2 の再生により特定されたプレイリストセット内にある複数のプレイリストを、複数のタイトル間で共用可能となる。

次に、図 3 1 に示したプレイリストセットテーブル 1 1 2 x p t が再生され、
5 プレイリストセット開始アドレスが取得される。これに基づいて、図 3 3 に示し
たプレイリストセット 1 2 6 S の再生が開始され、先ず P L プレゼンテーション
1 2 6 - 1 x i が再生される。

次に、要求機能情報の一例たる P L プレゼンテーション 1 2 6 - 1 x i と、当
該光ディスク 1 0 0 を再生中の情報再生システムの再生機能（即ち、ビデオペー
10 フォーマンス、オーディオパフォーマンス等）とが比較されることで、図 3 3
に示したプレイリストセット 1 2 6 S 中から、最適なプレイリスト 1 2 6 が一つ
選択される。

次に、この選択されたプレイリスト 1 2 6 の再生が行われる。より具体的には、
図 3 4 に示したプレイリストエレメント 1 2 6 - 2 の再生が行われる。この際、
15 先ずプリコマンド 1 2 6 P R が実行され、続いて、図 3 5 に示したマスター P ア
イテム番号が取得され、図 3 6 に示したアイテム定義テーブルが参照されること
で、該当するアイテム 2 0 4 が再生される。このアイテム 2 0 4 の再生は、実際
には、ストリームオブジェクト P アイテム 2 0 4 - stream を再生することで得ら
れる E S インデックス番号、 I N タイム及び O U T タイムに従って、該当する T
20 S オブジェクトを再生することで行われる（図 2 6 参照）。その後、図 3 4 に示し
たポストコマンド 1 2 6 P S が実行され、更に、ネクスト情報 1 2 6 - 6 N に従
って、次に再生すべきプレイリストエレメントの指定が行われて、その再生が同
様に繰り返して行われる。

本実施例では特に、図 3 6 に示したストリームオブジェクト P アイテム 2 0 4
25 - stream をメインバス用に再生するのと並行して、これに対応する図 3 3 に示
したサブプレイ (P) アイテム情報 1 2 6 - sub S P もサブバス用に再生される。そ
して、係るサブプレイ (P) アイテム情報 1 2 6 - sub P T を再生することで得ら
れる E S インデックス番号、 I N タイム及び O U T タイムに従って、該当する T
S オブジェクトを、サブバスとして再生する。これらにより、図 2 0 ～ 図 2 8 を

参照して説明した“ボタンメニュー”がサブパスとして再生される。

以上図1から図36を参照して詳細に説明したように、本実施例によれば、例えれば情報記録再生装置500の再生能力等に応じて所望のボタンデータ301を選択することで、より適切なボタンメニューを表示することが可能となる。従つて、情報再生装置において予期せぬ或いは好ましくない設定変更等の指示がなされることなく、コンテンツ情報のより適切な再生が可能となる。加えて、複数のボタンページを有するボタンデータ構造を採用することで、例えばアイテムによるタイトルの再生及び表示出力中に、ボタンメニューの表示切替を効率的に行うことが可能となる。加えて、対応するサブアイテムによるボタンメニューの再生を行うと共に該再生されたボタンメニューの表示出力を選択的に行うこと、タイトル再生を継続したままで小ウインドウ表示や半透明のスーパーインポーズ表示などのメニュー画面の表示を効率的に行うことが可能となる。

尚、上述の実施例では、ボタンページ301の夫々が複数のボタンページ301pを含んで構成されているデータ構成について説明したが、複数のボタンページ301pを含んでいる場合に限られることはない。即ち、夫々のボタンデータが単一のボタンページを含んで構成されている場合であっても本実施例で説明した各種利益を享受することが可能である。

尚、上述の実施例では、情報記録媒体の一例として光ディスク100並びに情報再生記録装置の一例として光ディスク100に係るレコーダ又はプレーヤについて説明したが、本発明は、光ディスク並びにそのレコーダ又はプレーヤに限られるものではなく、他の高密度記録或いは高転送レート対応の各種情報記録媒体並びにそのレコーダ又はプレーヤにも適用可能である。

本発明は、上述した実施例に限られるものではなく、請求の範囲及び明細書全体から読み取れる発明の要旨或いは思想に反しない範囲で適宜変更可能であり、そのような変更を伴なう情報記録媒体、情報記録装置及び方法、情報再生装置及び方法、情報記録再生装置及び方法、記録又は再生制御用のコンピュータプログラム、並びに制御信号を含むデータ構造もまた本発明の技術的範囲に含まれるものである。

産業上の利用可能性

本発明に係る情報記録媒体、情報記録装置及び方法、情報再生装置及び方法、情報記録再生装置及び方法、記録又は再生制御用のコンピュータプログラム、並びに制御信号を含むデータ構造は、例えば、民生用或いは業務用の、主映像、音声、副映像等の各種情報を高密度に記録可能なD V D等の高密度光ディスクに利用可能であり、更にD V Dプレーヤ、D V Dレコーダ等にも利用可能である。また、例えば民生用或いは業務用の各種コンピュータ機器に搭載される又は各種コンピュータ機器に接続可能な、情報記録媒体、情報記録再生装置等にも利用可能である。

請求の範囲

1. コンテンツ情報と、

前記コンテンツ情報をに関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報と
5 が記録されていることを特徴とする情報記録媒体。

2. 前記再生能力を示す属性情報が前記ボタン情報に対応付けられて更に記録されていることを特徴とする請求の範囲第1項に記載の情報記録媒体。

10

3. 当該情報記録媒体には、前記コンテンツ情報の再生シーケンスをアイテム単位で規定するプレイリスト情報が更に記録されており、

前記プレイリスト情報は、前記コンテンツ情報を構成する前記アイテムを指示するアイテム情報と、当該アイテムに対応する前記ボタン情報をサブアイテムとして指示するサブアイテム情報と、を含むことを特徴とする請求の範囲第1項に記載の情報記録媒体。
15

4. 前記コンテンツ情報及び前記ボタン情報は、物理的にアクセス可能な単位であるパケット単位で多重化され、全体ストリームとして前記情報記録媒体に記録
20 されており、

前記全体ストリームの再生を制御するための再生制御情報として、多重化された前記複数のパケットと前記全体ストリームとの対応関係を定義する対応定義情報を作成するオブジェクト情報ファイルが更に記録されており、

前記属性情報は、前記オブジェクト情報ファイルに含まれていることを特徴とする請求の範囲第2項に記載の情報記録媒体。
25

5. 前記ボタン情報は、前記ボタンメニューを構成可能であると共に、相互に表示切替可能な複数のボタンページを含むことを特徴とする請求の範囲第1項に記載の情報記録媒体。

6. 前記複数のボタンページのうち少なくとも一つは、前記操作を規定するボタンコマンド情報を含むことを特徴とする請求の範囲第5項に記載の情報記録媒体。
- 5 7. 前記複数のボタンページのうち少なくとも一つは、前記ボタンメニューとして表示出力される少なくとも一つのボタン画像情報に対応付けられており、且つ該ボタン画像情報を表示出力するためのボタン制御情報を含むことを特徴とする請求の範囲第5項に記載の情報記録媒体。
- 10 8. 前記ボタン制御情報は、前記ボタン画像情報との対応付けを示すボタン画像番号情報、前記ボタン画像情報が規定するボタンの前記ボタンメニュー上における表示位置を示す表示位置情報、並びに前記操作に応じて生ずる前記ボタンの状態の変化を示す近隣ボタン情報のうち少なくとも一つを含むことを特徴とする請求の範囲第7項に記載の情報記録媒体。
- 15 9. 前記ボタンメニューを、前記コンテンツ情報の一部に重ねて又は置き換えて表示するように若しくは全く表示しないように制御するための再生制御情報が更に記録されていることを特徴とする請求の範囲第1項に記載の情報記録媒体。
- 20 10. コンテンツ情報を情報記録媒体に記録する第1記録手段と、
前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報に関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報を記録する第2記録手段と
を備えていることを特徴とする情報記録装置。
- 25 11. コン텐ツ情報を情報記録媒体に記録する第1記録工程と、
前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報に関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報を記録する第2記録工程と

を備えていることを特徴とする情報記録方法。

- 1 2 . 請求の範囲第 1 項に記載の情報記録媒体を再生する情報再生装置であつて、
前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報及び前記ボタン情報を再生
5 する再生手段と、
前記ボタン情報に基づき、ボタンメニューを生成する生成手段と、
当該情報再生装置の再生能力に応じた前記ボタンメニューが生成されるように、
前記生成手段を制御する制御手段と
を備えたことを特徴とする情報再生装置。
- 10 1 3 . 前記再生手段は、前記コンテンツ情報の再生前に、予め前記ボタン情報を
プリロードすることを特徴とする請求の範囲第 1 2 項に記載の情報再生装置。
- 1 4 . 前記生成された前記ボタンメニューを保持するバッファメモリを更に備え
15 たことを特徴とする請求の範囲第 1 2 項に記載の情報再生装置。
- 1 5 . 請求の範囲第 1 項に記載の情報記録媒体を再生する情報再生装置における
情報再生方法であつて、
前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報及び前記ボタン情報を再生
20 する再生工程と、
前記ボタン情報に基づき、当該情報再生装置の再生能力に応じたボタンメニュー
を生成する生成工程と、
当該情報再生装置の再生能力に応じた前記ボタンメニューが生成されるように
前記生成工程を制御する制御工程と
25 を備えたことを特徴とする情報再生方法。

- 1 6 . コンテンツ情報を情報記録媒体に記録する第 1 記録手段と、
前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報に関する操作を可能とする
ボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規

定するボタン情報を記録する第2記録手段と、

前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報及び前記ボタン情報を再生する再生手段と、

前記ボタン情報に基づき、当該情報再生装置の再生能力に応じたボタンメニューを生成する生成手段と、

当該情報記録再生装置の再生能力に応じた前記ボタンメニューが生成されるよう前記生成手段を制御する制御手段と

を備えたことを特徴とする情報記録再生装置。

10 17. コンテンツ情報を情報記録媒体に記録する第1記録工程と、

前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報に関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報を記録する第2記録工程と、

前記情報記録媒体に記録された前記コンテンツ情報及び前記ボタン情報を再生する再生工程と、

前記ボタン情報に基づき、当該情報再生装置の再生能力に応じたボタンメニューを生成する生成工程と、

当該情報記録再生方法における再生能力に応じた前記ボタンメニューが生成されるよう前記生成工程を制御する制御工程と

を備えたことを特徴とする情報記録再生方法。

18. 請求の範囲第10項に記載の情報記録装置に備えられたコンピュータを制御する記録制御用のコンピュータプログラムであって、該コンピュータを、前記第1記録手段及び前記第2記録手段の少なくとも一部として機能させることを特徴とする記録制御用のコンピュータプログラム。

19. 請求の範囲第12項に記載の情報再生装置に備えられたコンピュータを制御する再生制御用のコンピュータプログラムであって、該コンピュータを、前記再生手段、前記生成手段及び前記制御手段の少なくとも一部として機能させるこ

とを特徴とする再生制御用のコンピュータプログラム。

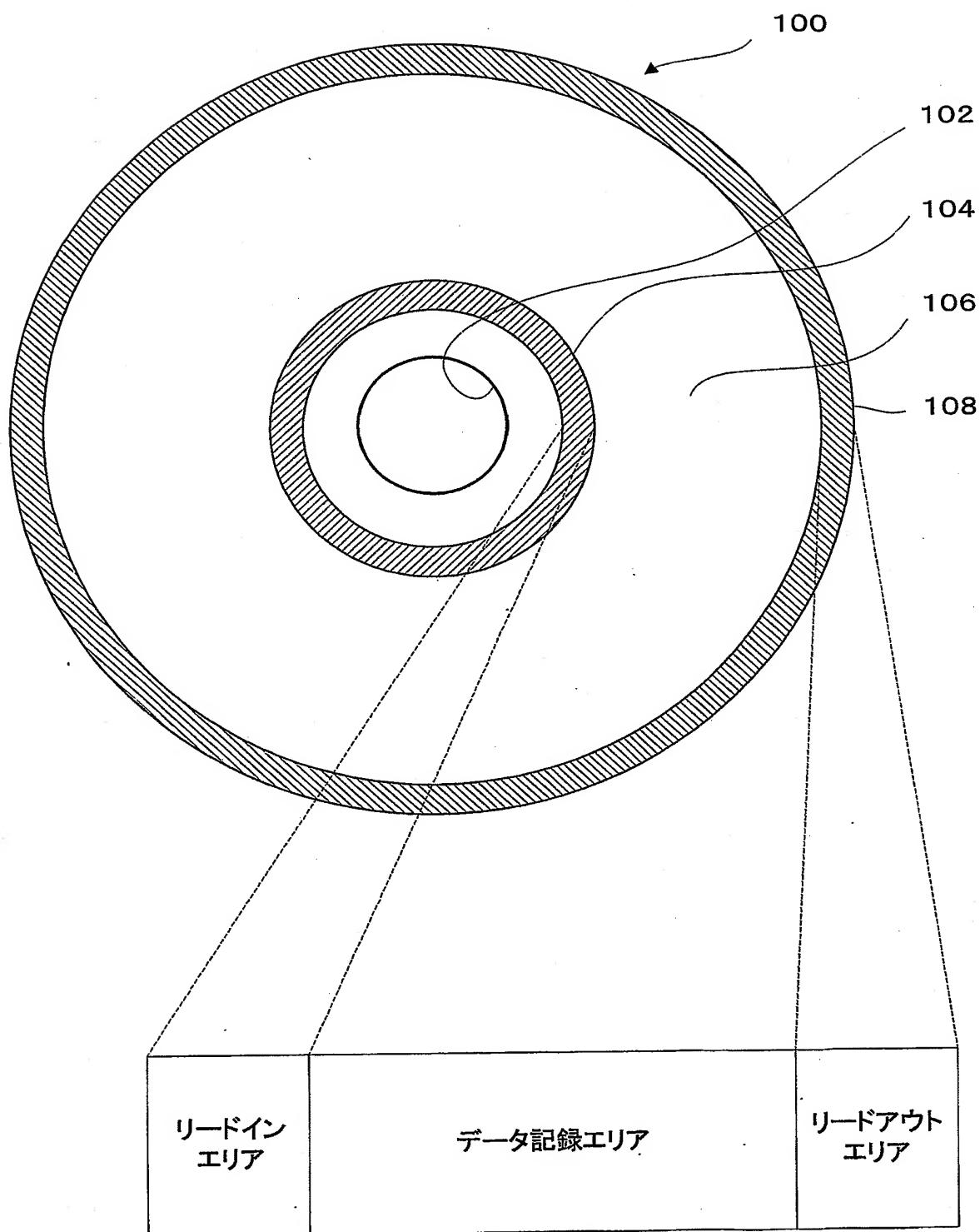
20. 請求の範囲第16項に記載の情報記録再生装置に備えられたコンピュータを制御する記録再生制御用のコンピュータプログラムであって、該コンピュータ

5 を、前記第1記録手段、前記第2記録手段、前記再生手段、前記生成手段及び前記制御手段の少なくとも一部として機能させることを特徴とする記録再生制御用のコンピュータプログラム。

21. コンテンツ情報と、

10 前記コンテンツ情報を関する操作を可能とするボタンメニューを、前記コンテンツ情報を再生するために必要な再生能力別に規定するボタン情報と
を有することを特徴とする制御信号を含むデータ構造。

図 1



2/36

図2(a)プログラムストリーム

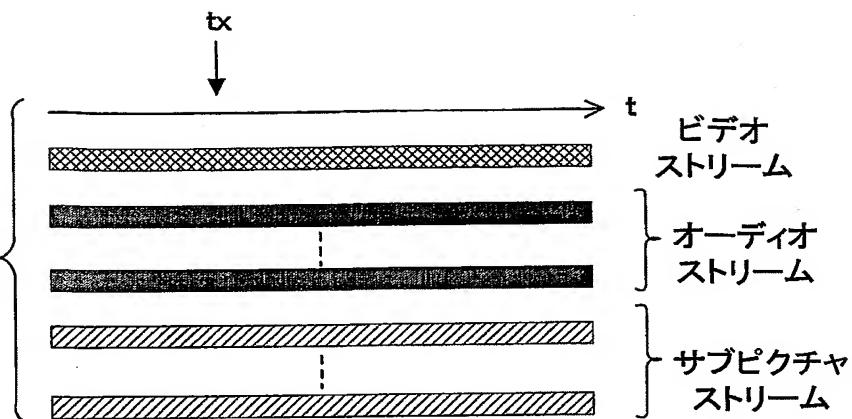


図2(b) TS (トランスポートストリーム)

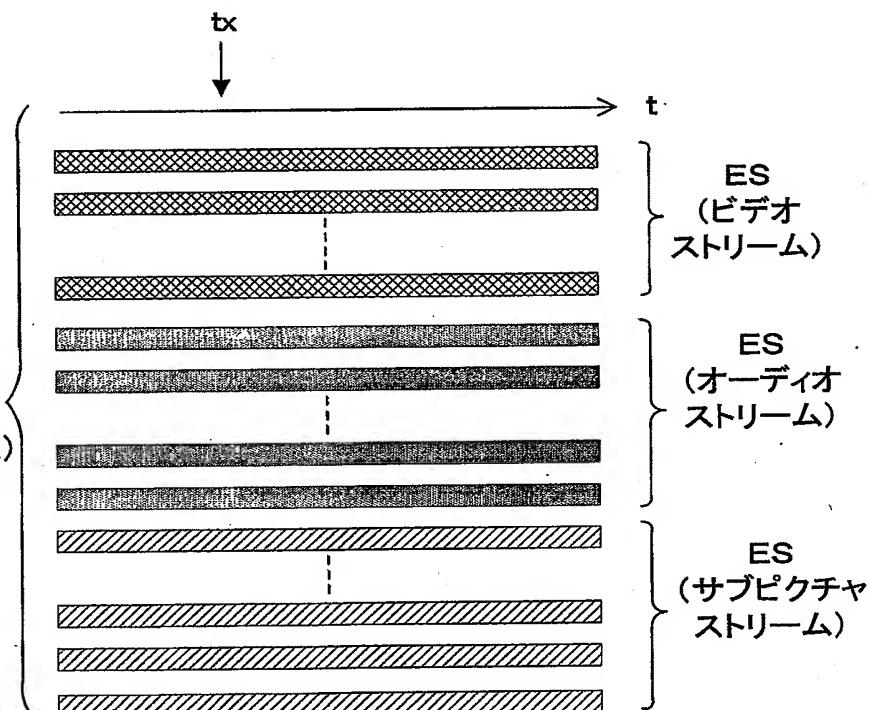


図2(c)プログラムストリーム

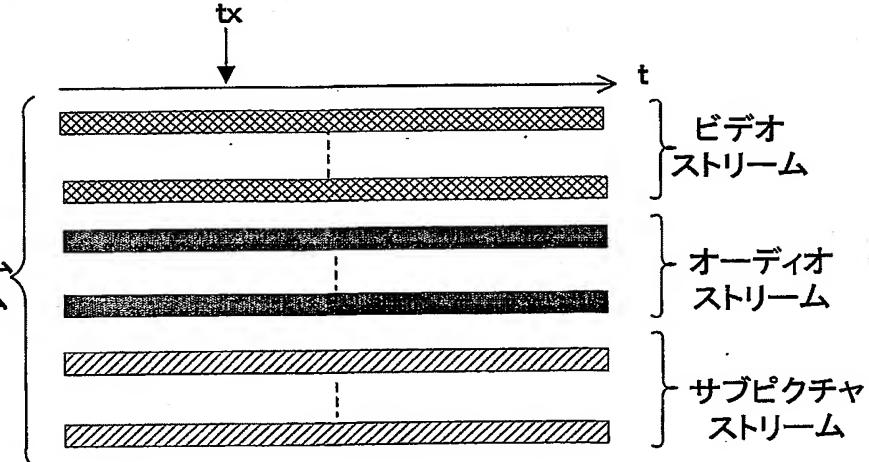


図3

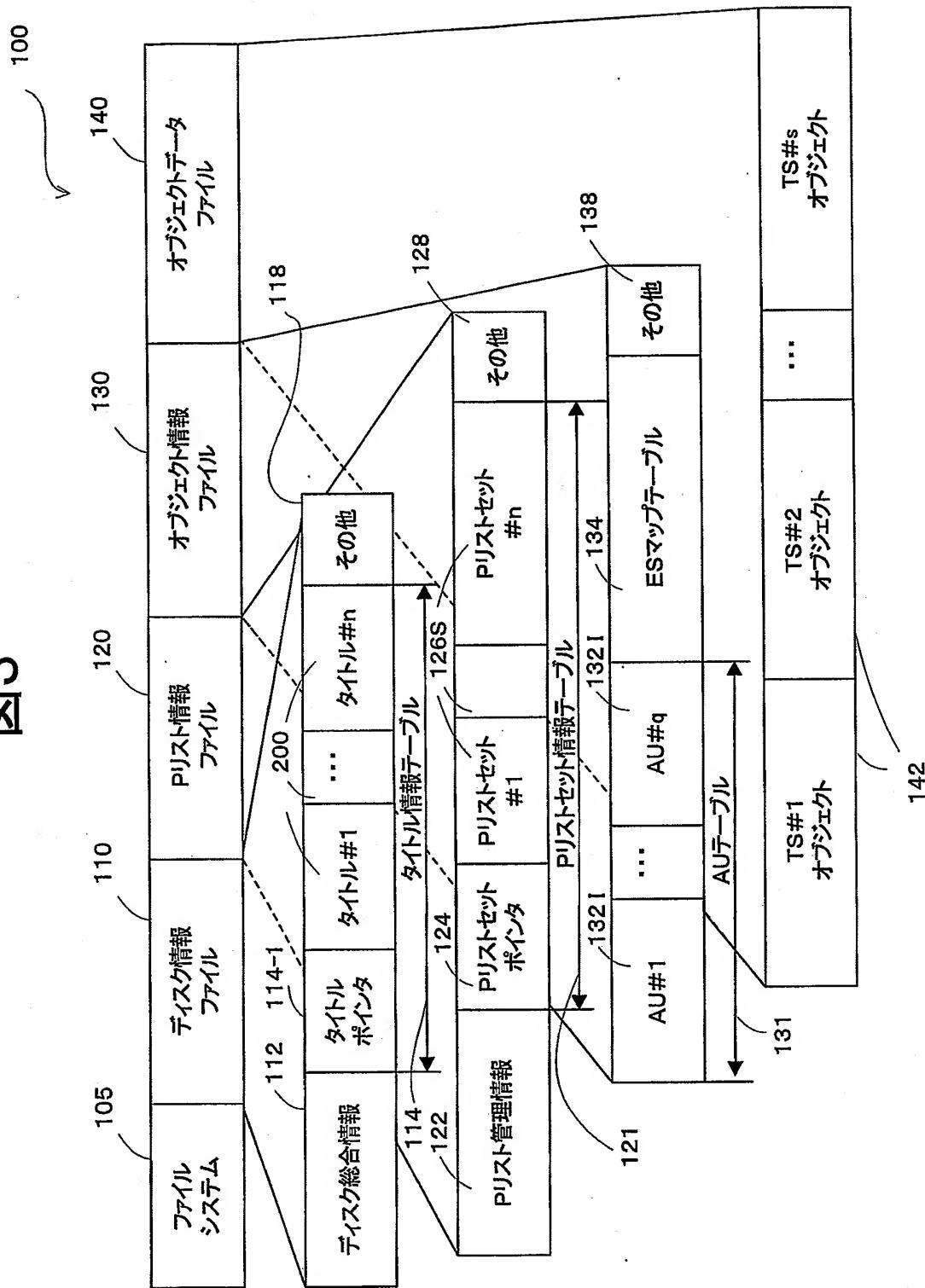


図4

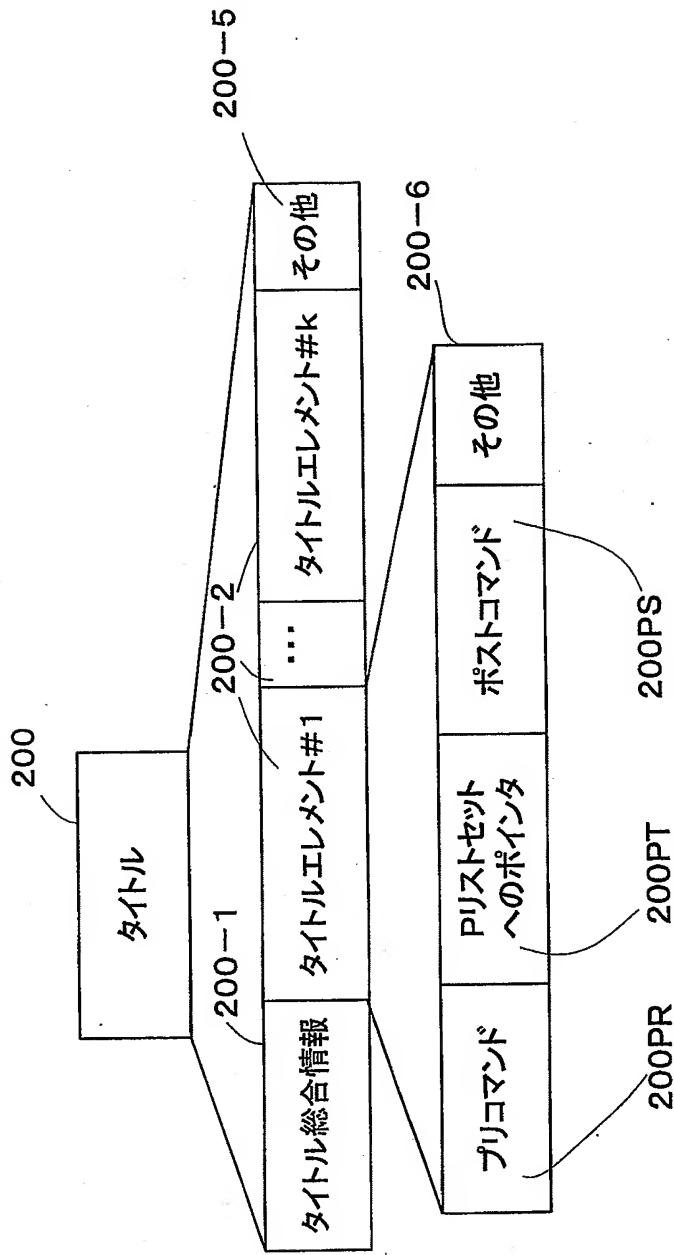


図5

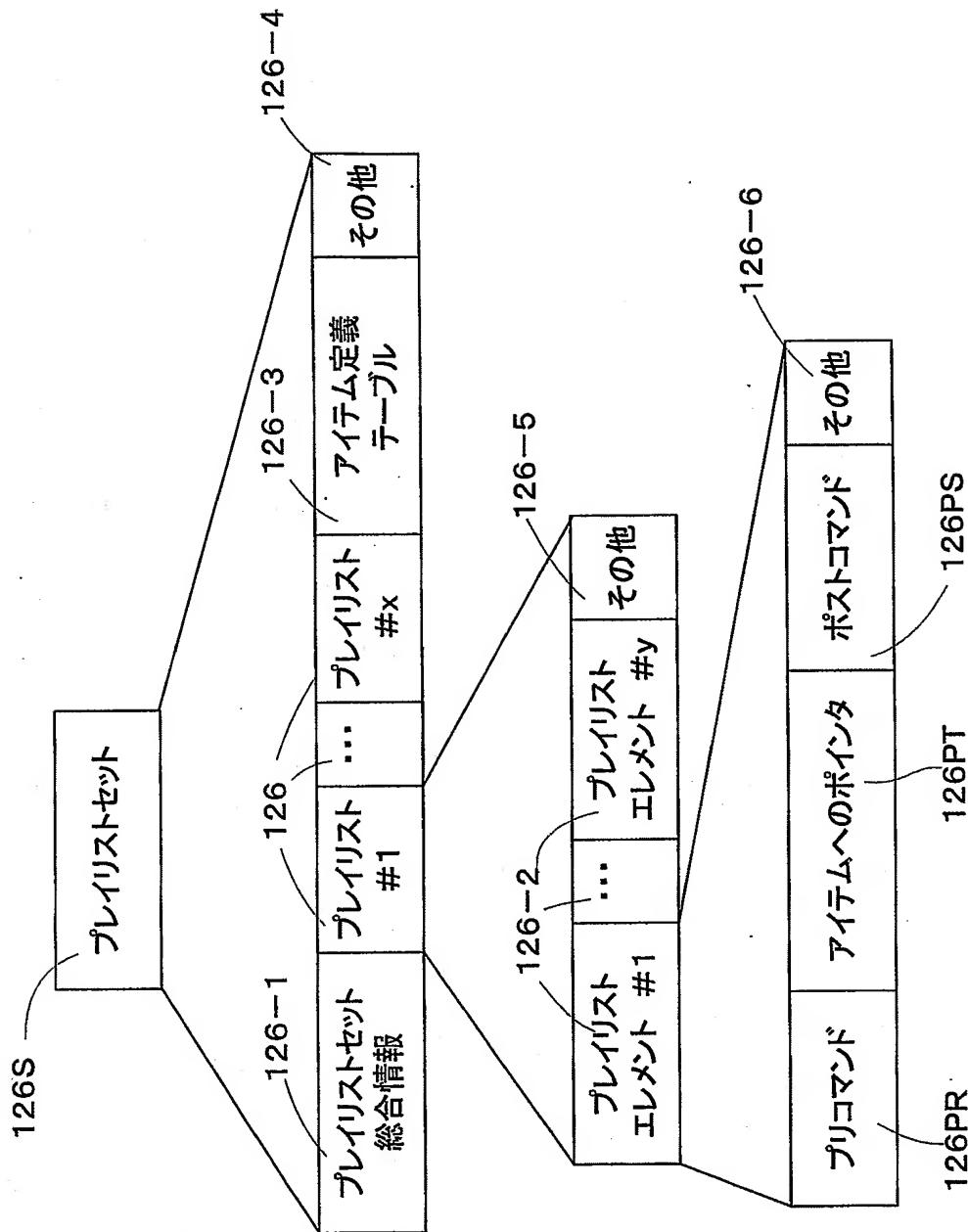
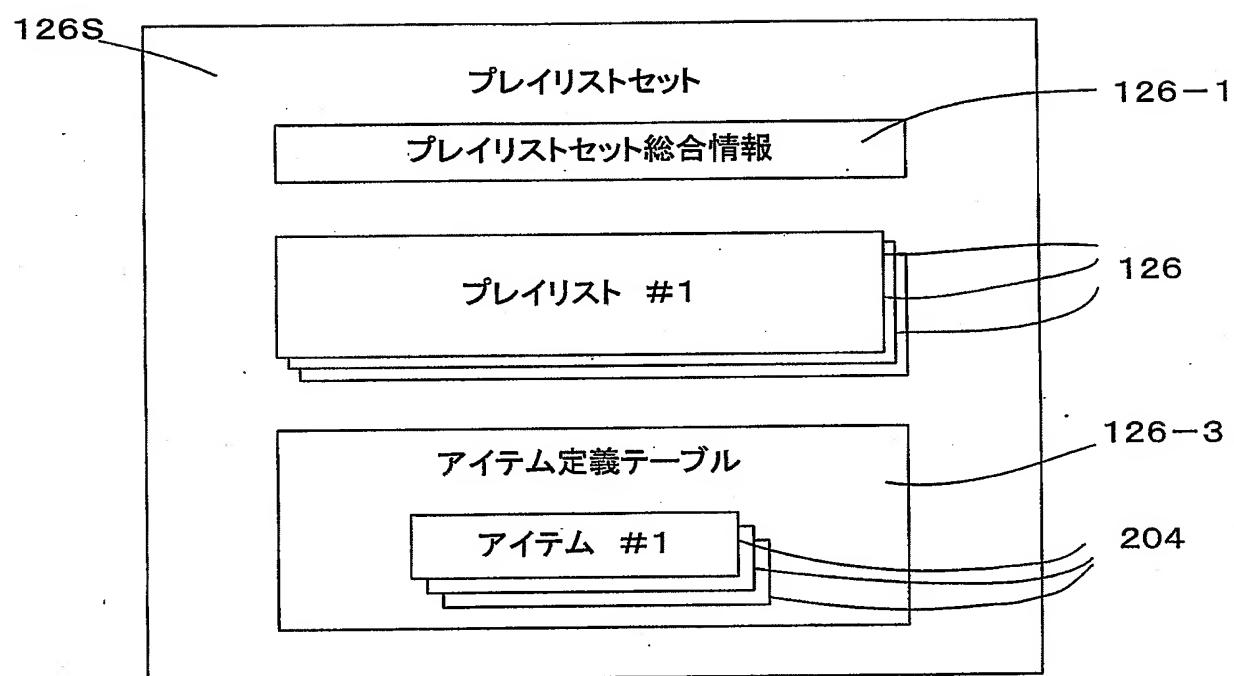


図6

7/36

図7

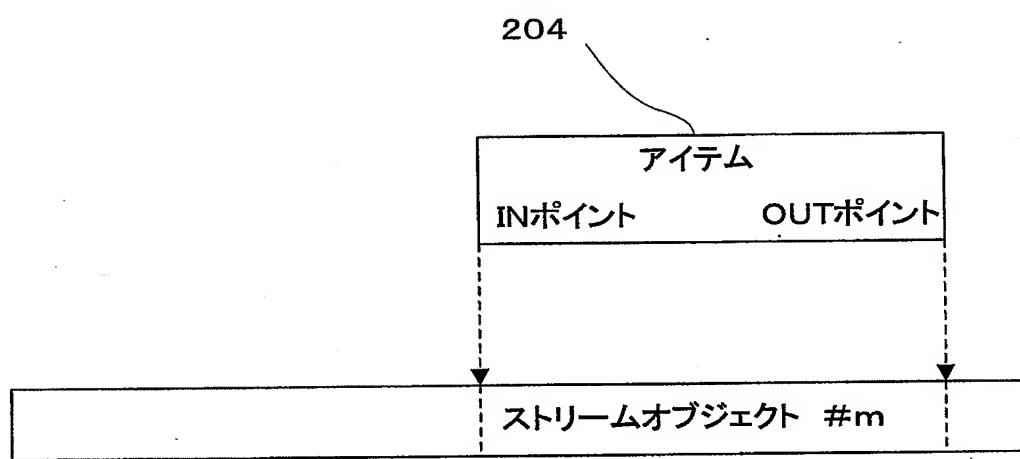
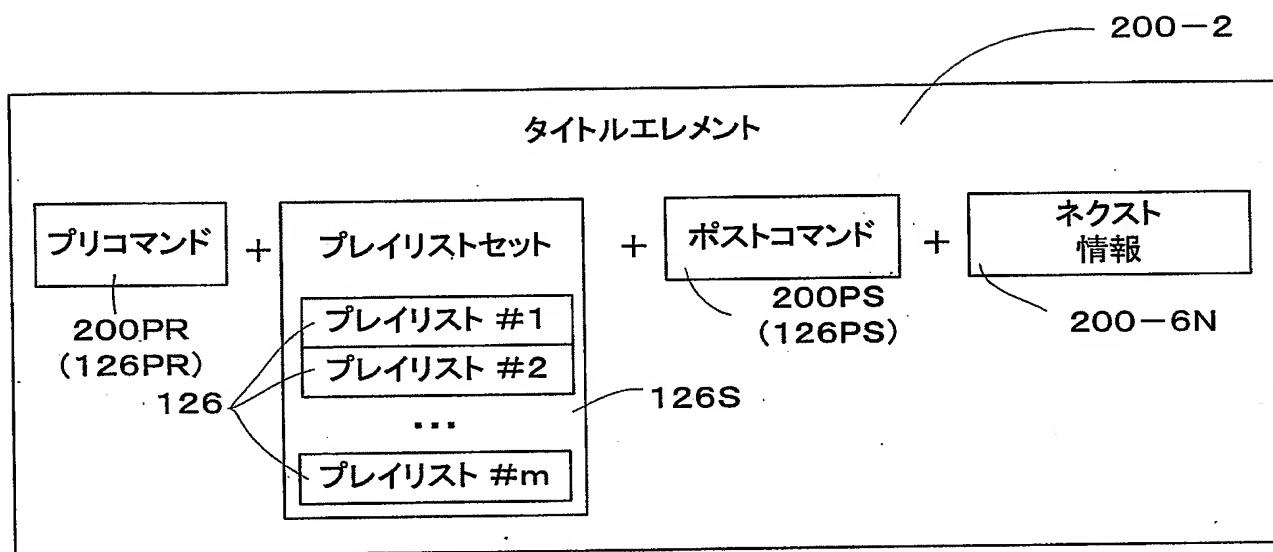


図8



9/36

図9

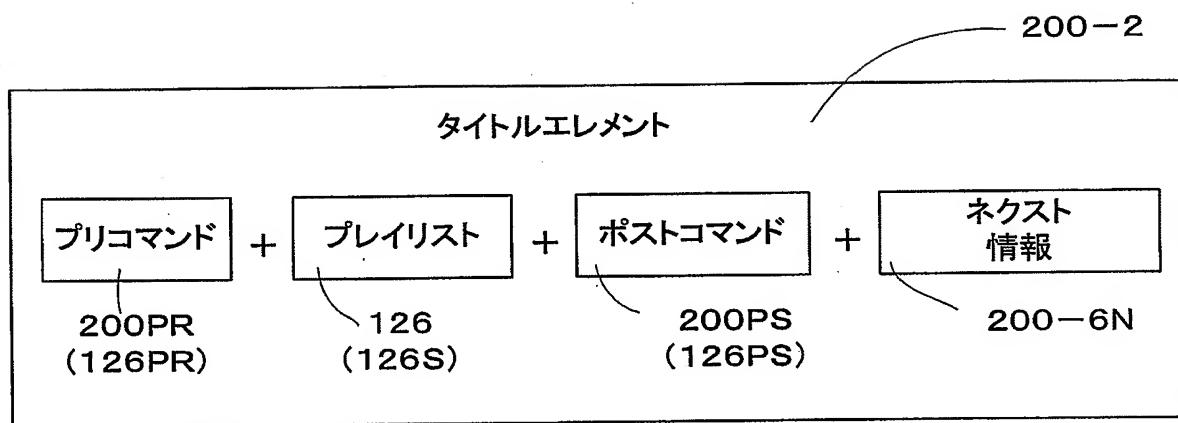
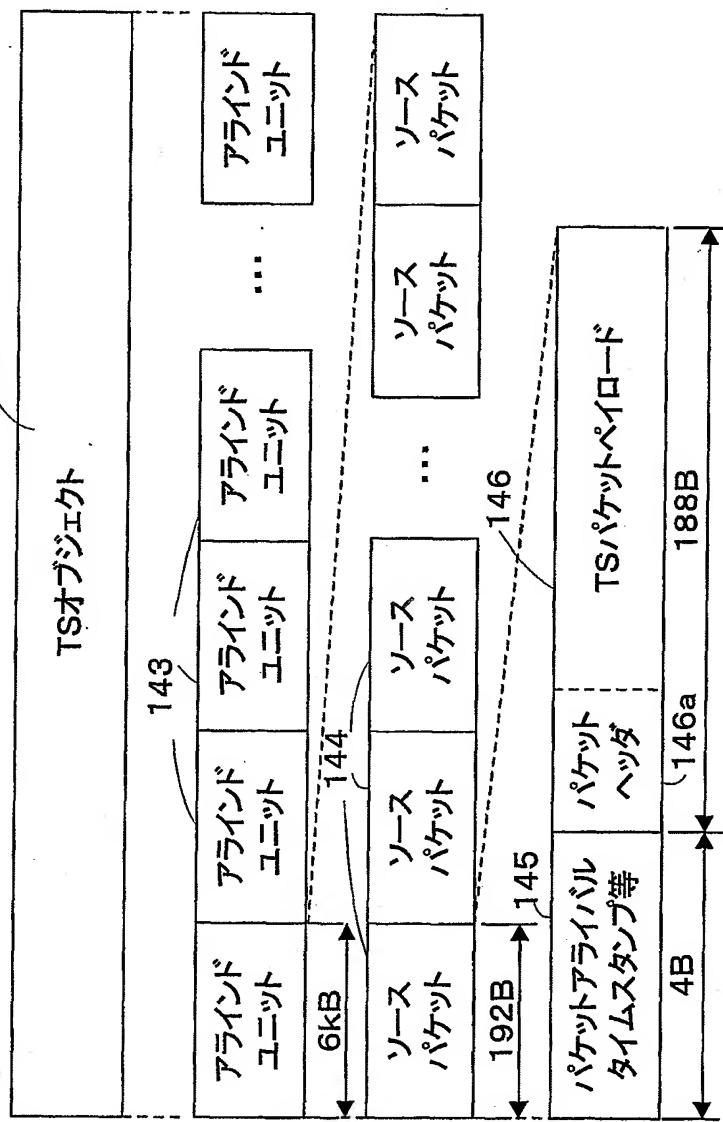


図10



11/36

図 11

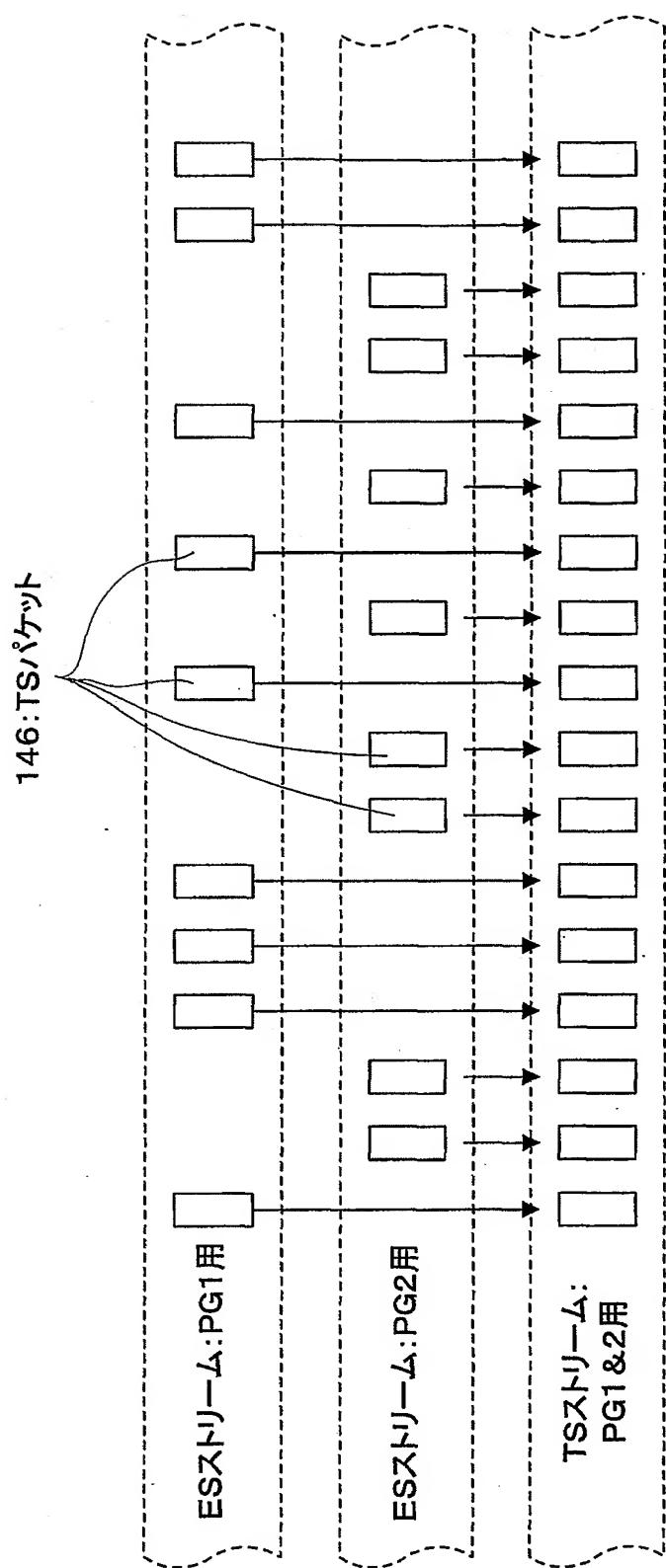


図 12

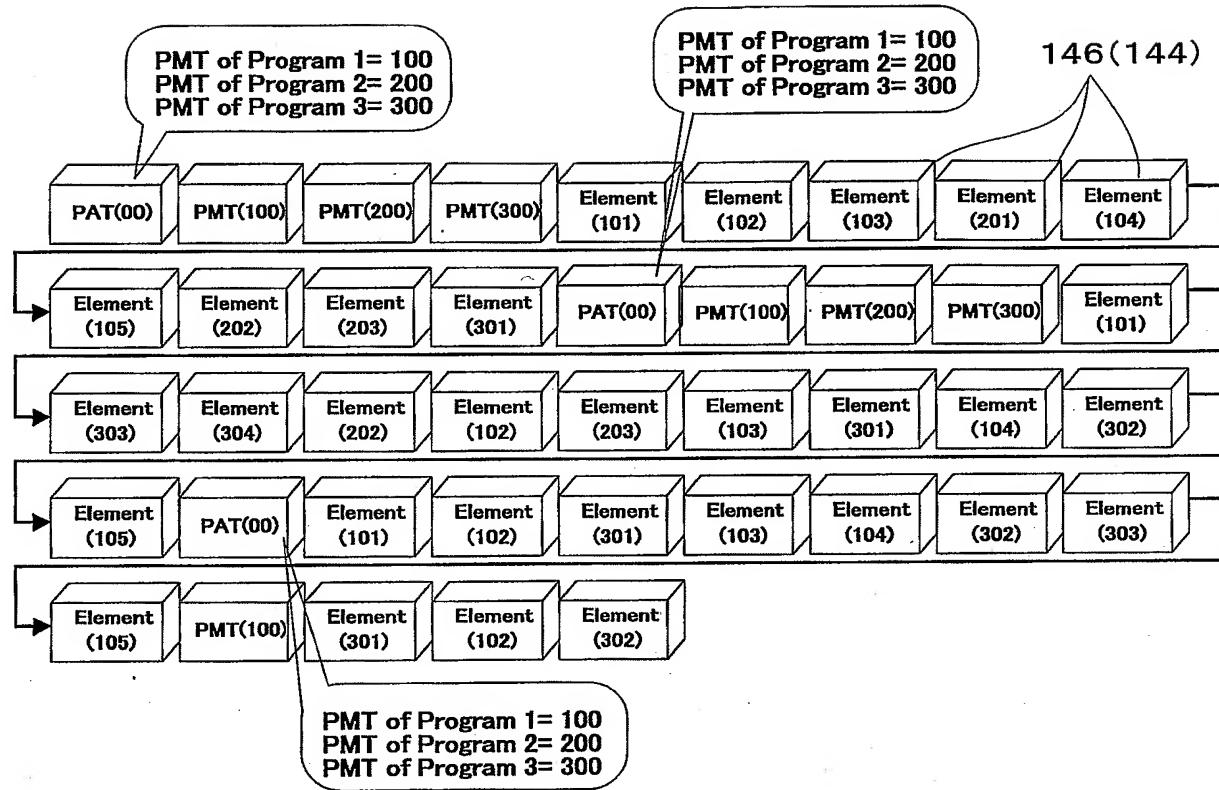


図13

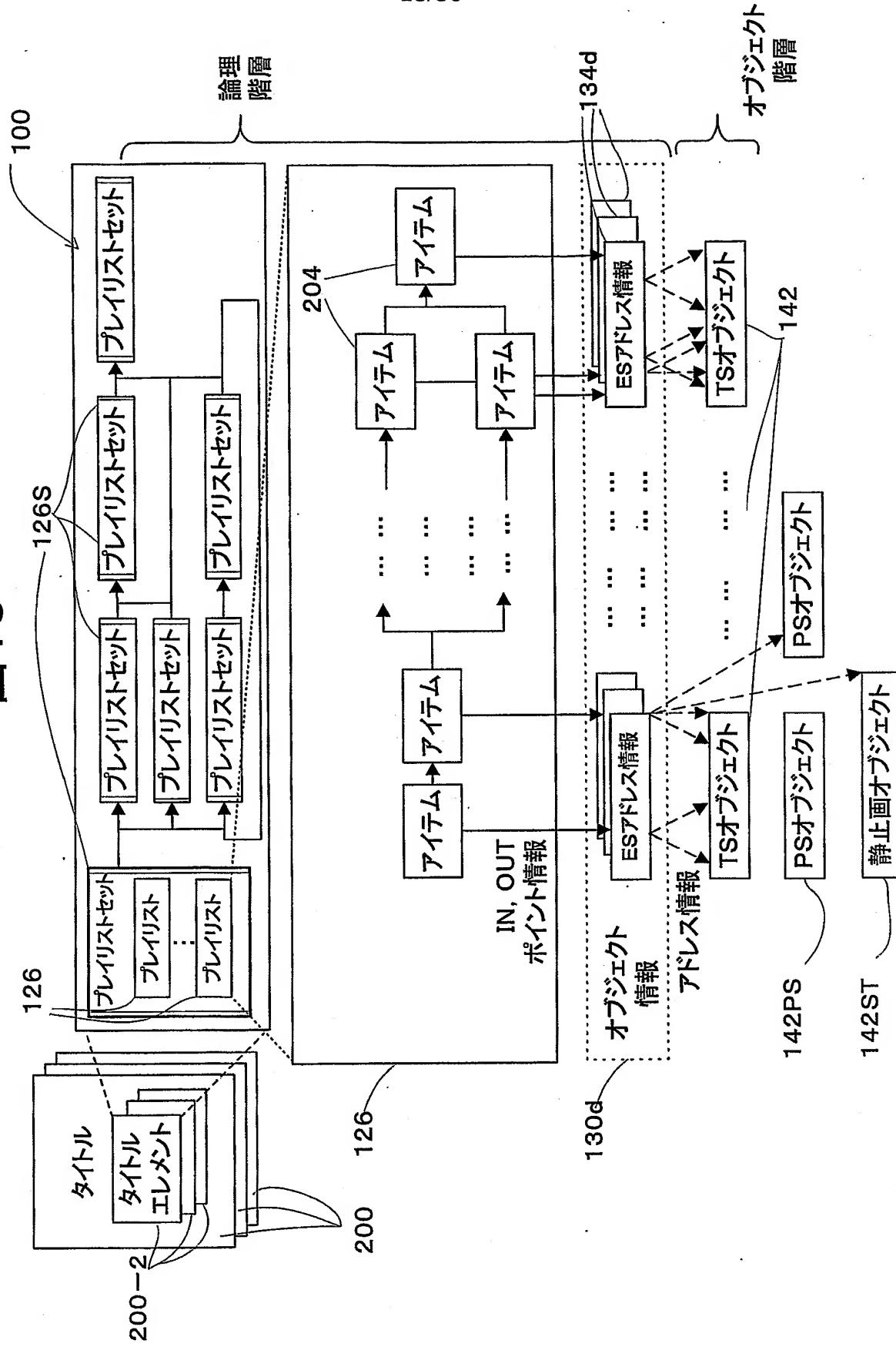


図14

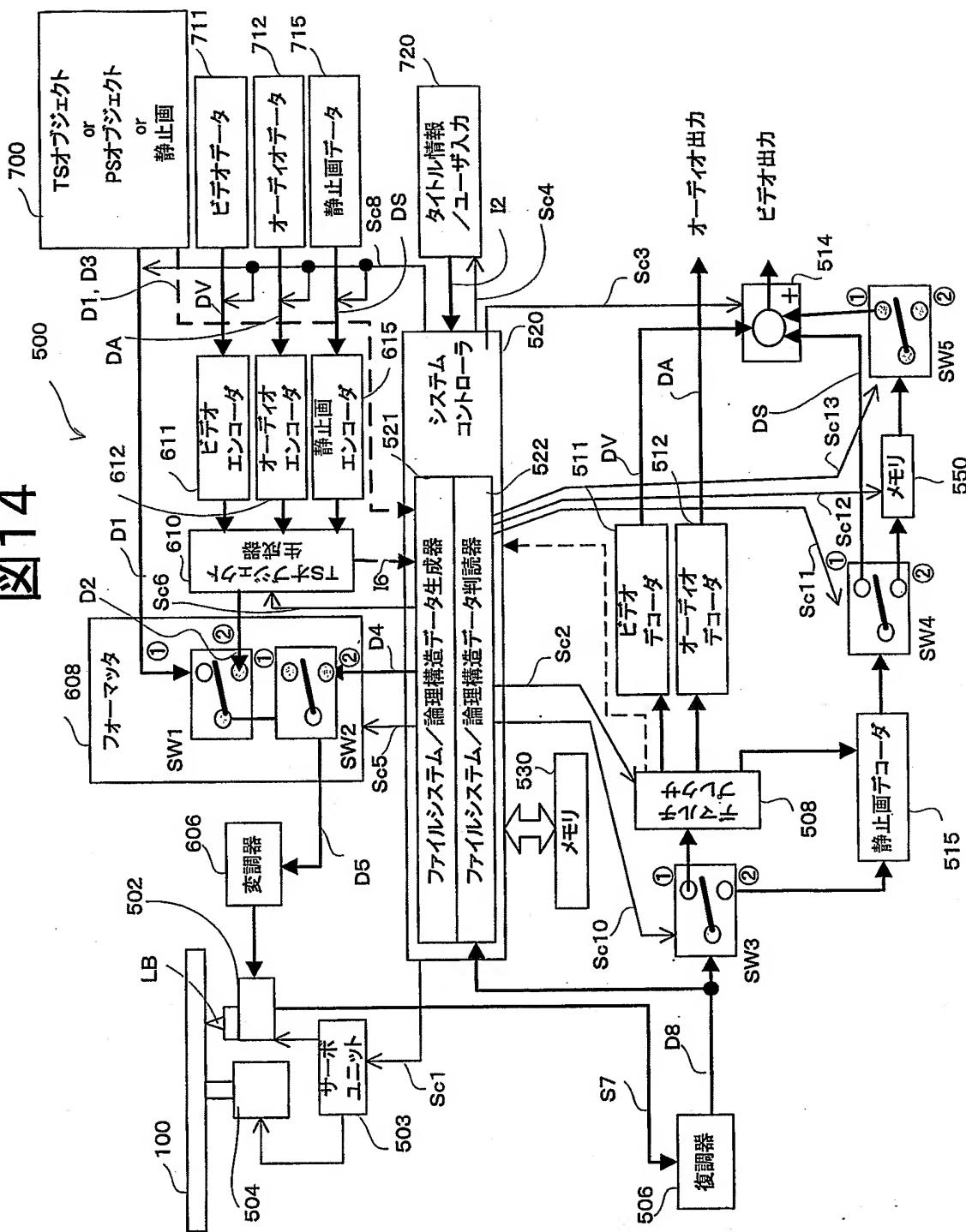


図15

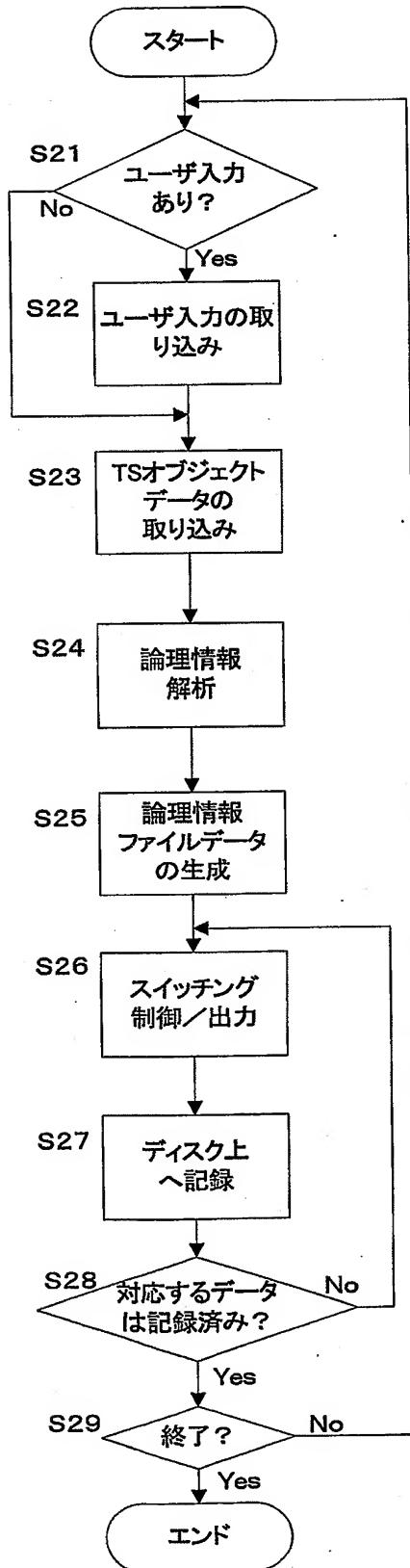
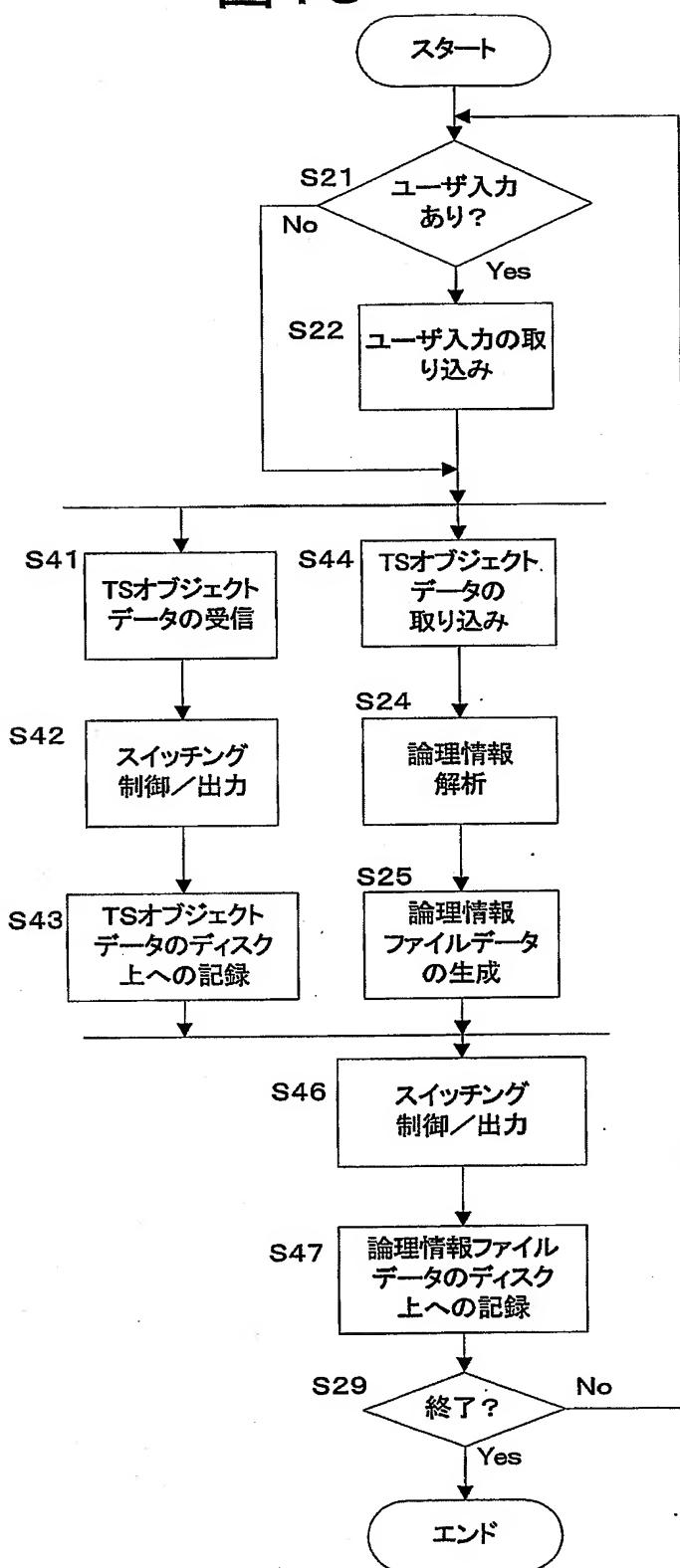


図16



17/36

図17

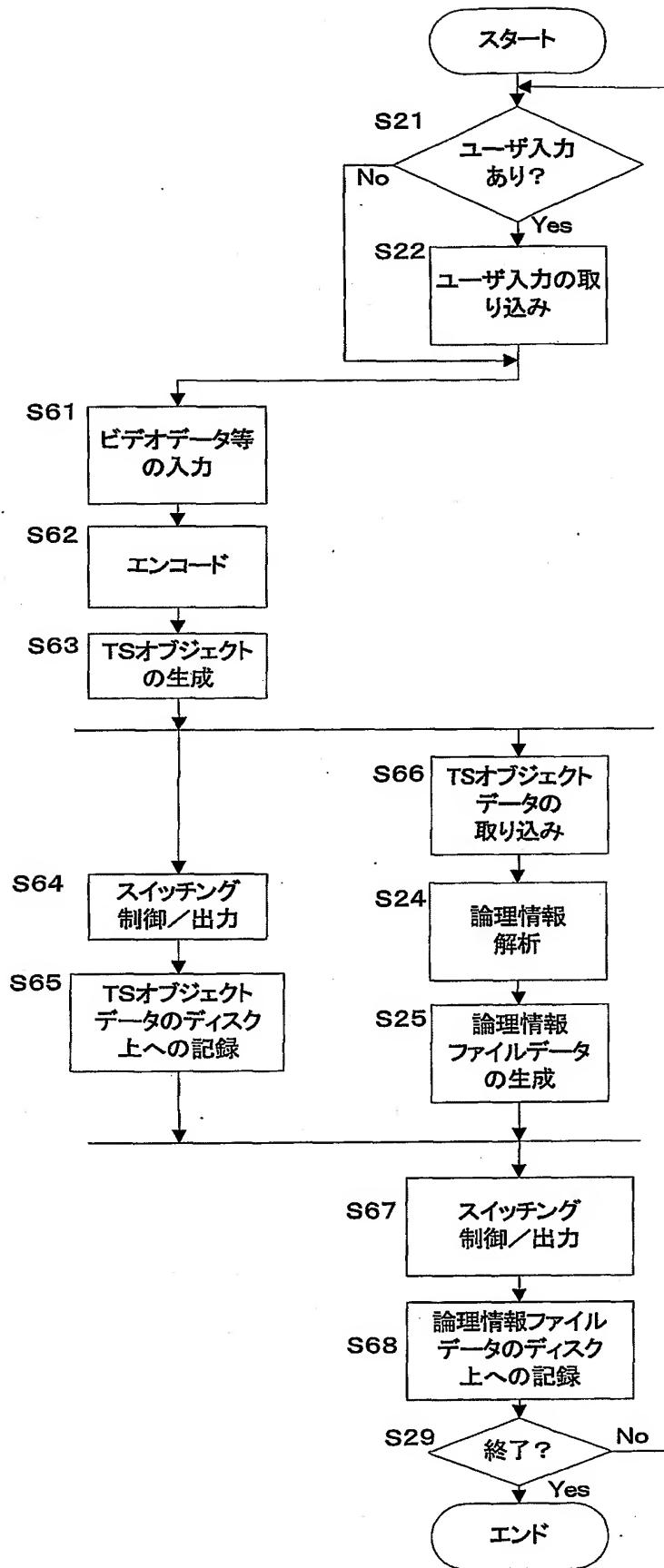


図18

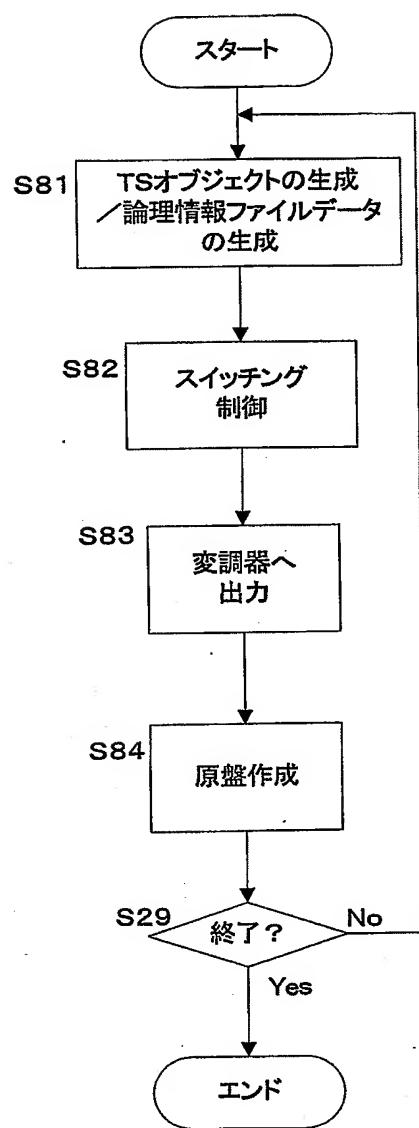
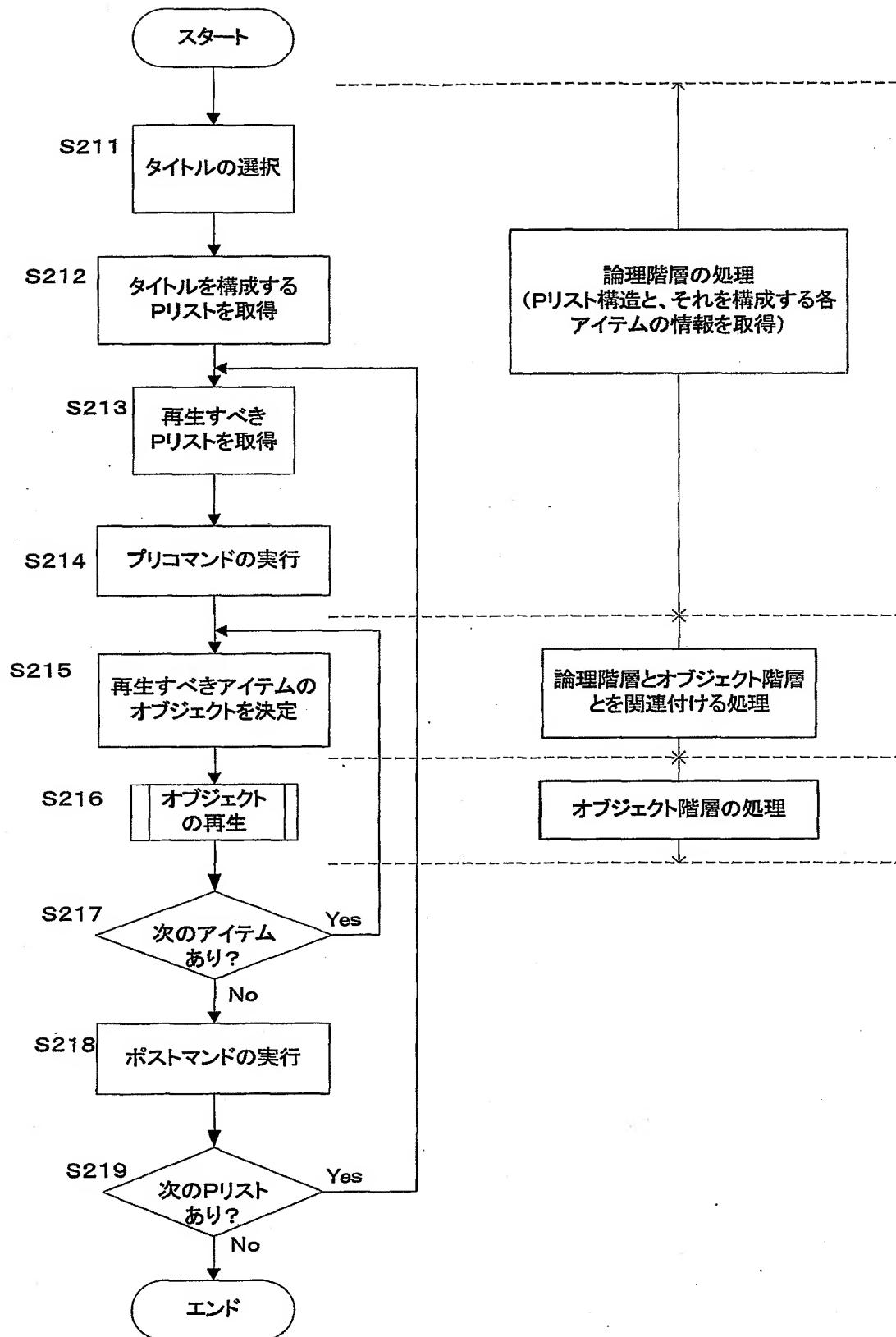


図 19



20 /36

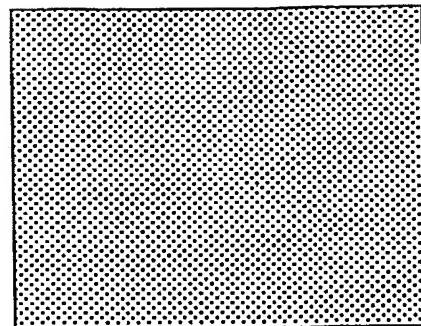
図20(a)

header	背景画像の大きさ、表示位置など
背景画像データ	画像データ

301 図20(b)

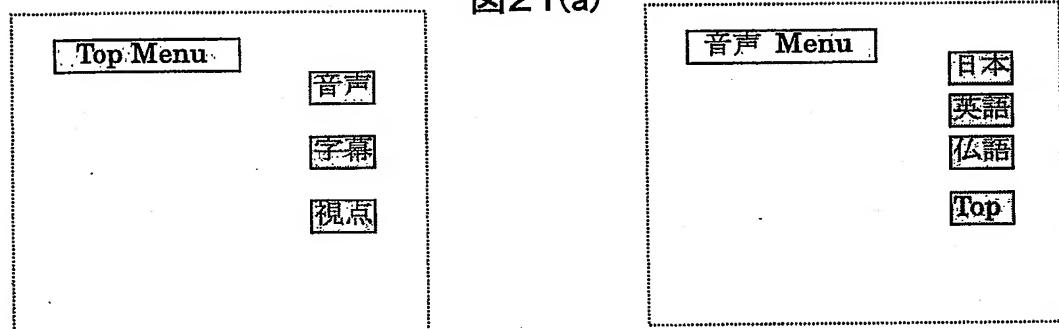
header	ボタンページ数、ボタン画像数、など			
ボタンページ情報	ボタンページ #1 301 p	ボタン #1	ボタン画像番号	表示位置
			近隣ボタン情報	ボタンコマンド
		...		
		ボタン #x	ボタン画像番号	表示位置
			近隣ボタン情報	ボタンコマンド
		...		
	ボタンページ #m 301 p	ボタン#1	ボタン画像番号	表示位置
			近隣ボタン情報	ボタンコマンド
		...		
		ボタン#y	ボタン画像番号	表示位置
			近隣ボタン情報	ボタンコマンド
		...		
ボタン画像	ボタン画像データ #1			
	...			
	ボタン画像データ #n			

21 /36



背景画像

図21(a)

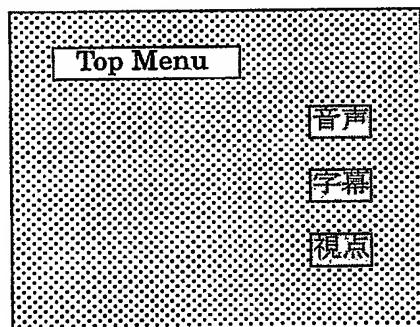


ボタンページ #1

図21(b)

ボタンページ #2

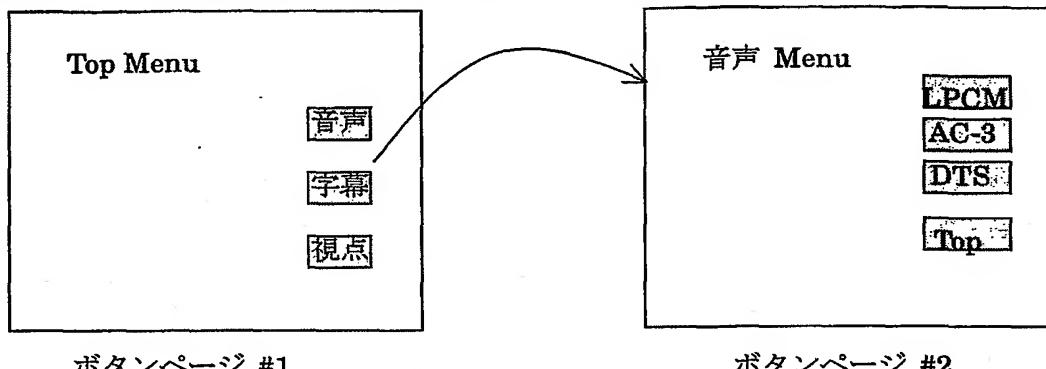
図21(c)



画面上での表示

図21(d)

[ボタンデータ #1] (属性 : DTS をサポートする)
 Audio として LPCM、AC-3、DTS を選択できるボタン構成を持つデータ



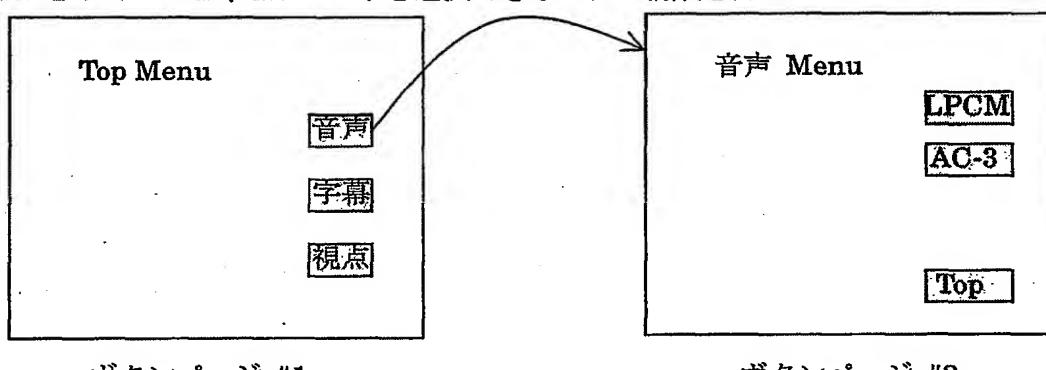
ボタンページ #1

ボタンページ #2

図22(a)

図22(b)

[ボタンデータ #2] (属性 : DTS をサポートしない)
 Audio として LPCM、AC-3 のみを選択できるボタン構成を持つデータ



ボタンページ #1

ボタンページ #2

図22(c)

図22(d)

図23

301

header	ボタンページ数=2、ボタン画像数=7、など		
ボタンページ情報	ボタンページ #1 301P	ボタン#1 ボタン#2 ボタン#3	ボタン画像番号 = #2 表示位置 近隣ボタン情報 = 下 : ボタン#2 ボタンコマンド = 「ボタンページ#2を表示」 ボタン画像番号 = #3 表示位置 近隣ボタン情報 = 上 : ボタン#1 下 : ボタン#3 ボタンコマンド ボタン画像番号 = #4 表示位置 近隣ボタン情報 = 上 : ボタン#2 ボタンコマンド
	ボタンページ #2 301P	ボタン#1 ボタン#2 ボタン#3 ボタン#4	ボタン画像番号 = #6 表示位置 近隣ボタン情報 = 下 : ボタン#2 ボタンコマンド = 「音声をLPCMに設定」 ボタン画像番号 = #7 表示位置 近隣ボタン情報 = 上 : ボタン#1、下 : ボタン#3 ボタンコマンド = 「音声をAC-3に設定」 ボタン画像番号 = #8 表示位置 近隣ボタン情報 = 上 : ボタン#2、下 : ボタン#4 ボタンコマンド = 「音声をDTSに設定」 ボタン画像番号 = #9 表示位置 近隣ボタン情報 = 上 : ボタン#3 ボタンコマンド = 「ボタンページ#1を表示」
ボタン画像	ボタン画像データ #2 = 「音声」という画像データ ボタン画像データ #3 = 「字幕」という画像データ ボタン画像データ #4 = 「視点」という画像データ ボタン画像データ #6 = 「LPCM」という画像データ ボタン画像データ #7 = 「AC-3」という画像データ ボタン画像データ #8 = 「DTS」という画像データ ボタン画像データ #9 = 「Top」という画像データ		

24/36

図24

[ボタンデータ#2]

header	ボタンページ数=2、ボタン画像数=6、など		
ボタンページ情報	ボタンページ#1	ボタン#1	ボタン画像番号 = #2 表示位置 近隣ボタン情報 = 下：ボタン#2 ボタンコマンド = 「ボタンページ#2を表示」
		ボタン#2	ボタン画像番号 = #3 表示位置 近隣ボタン情報 = 上：ボタン#1下：ボタン#3 ボタンコマンド
		ボタン#3	ボタン画像番号 = #4 表示位置 近隣ボタン情報 = 上：ボタン#2 ボタンコマンド
	ボタンページ#2	ボタン#1	ボタン画像番号 = #6 表示位置 近隣ボタン情報 = 下：ボタン#2 ボタンコマンド = 「音声をLPCMに設定」
		ボタン#2	ボタン画像番号 = #7 表示位置 近隣ボタン情報 = 上：ボタン#1、下：ボタン ボタンコマンド = 「音声をAC-3に設定」
		ボタン#3	ボタン画像番号 = #9 表示位置 近隣ボタン情報 = 上：ボタン#2 ボタンコマンド = 「ボタンページ#1を表示」
ボタン画像	ボタン画像データ #2 = 「音声」という画像データ		
	ボタン画像データ #3 = 「字幕」という画像データ		
	ボタン画像データ #4 = 「視点」という画像データ		
	ボタン画像データ #6 = 「LPCM」という画像データ		
	ボタン画像データ #7 = 「AC-3」という画像データ		
	ボタン画像データ #9 = 「Top」という画像データ		

図25

P リスト情報 table

Field名	記述内容	
P リスト総合情報	P リストサイズ、総 P リスト数等	
P リスト#1 ポインタ table	P リスト#1 ポインタ	P リスト#1 情報格納アドレス
	P リスト#2 ポインタ	P リスト#2 情報格納アドレス
P リスト#1 総合情報		P リスト#1 を構成する Item 総数=2、Sub-Item 総数=1、その他の情報
P リスト#1 情報 table	P リスト#1 Item 情報 table	オブジェクト情報ファイル中の AU table 内の該当 AU 番号、他
	Item#2 情 報	オブジェクト情報ファイル中の AU table 内の該当 AU 番号、他
P リスト#1 Sub-Item 情 報 table	Sub-Item# 1 情報	Type=menu during playback content、オブジェクト情報ファイル中 の AU table 内の該当 AU 番号、他
	その他の情報	その他
P リスト#2 総合情報		P リスト#2 を構成する Item 総数=1、 Sub-Item 総数=1、その他の情報
P リスト#2 情報 table	P リスト#2 Item 情報 table	オブジェクト情報ファイル中の AU table 内の該当 AU 番号、他、他
	P リスト#2 Sub-Item 情 報 table	Type=menu during playback content、オブジェクト情報ファイル中 の AU table 内の該当 AU 番号、他
その他の情報		その他

26 /36

図26

オブジェクト情報 Table: 1 3 1

AU Table

Field名				内容
AU table 総合情報				AU の数、各 AU へのポインタなど
AU Table	AU #1 1 3 2	PU #1	ES_Table Index #1	Stream information table の Index 番号 = 1
			ES_Table Index #2	2
			ES_Table Index #3	3
パケット番号不連続情報 3 0 2 I				パケット番号不連続開始点、オフセット値など
その他の情報				Information table の位置など

1 3 4

Information table

Field名		内容
Stream Information Table		Index の数など、 ES_PID の値 = 100
Index #1		Type = 背景 アドレス情報
Index #2		ES_PID = 110 Type = ボタンデータ ページ属性 = DTS サポートあり
Index #3		アドレス情報 ES_PID = 111 Type = ボタンデータ ページ属性 = DTS サポートなし
その他の情報		アドレス情報 その他の情報

1 3 4 a

1 3 4 d

27/36

図27

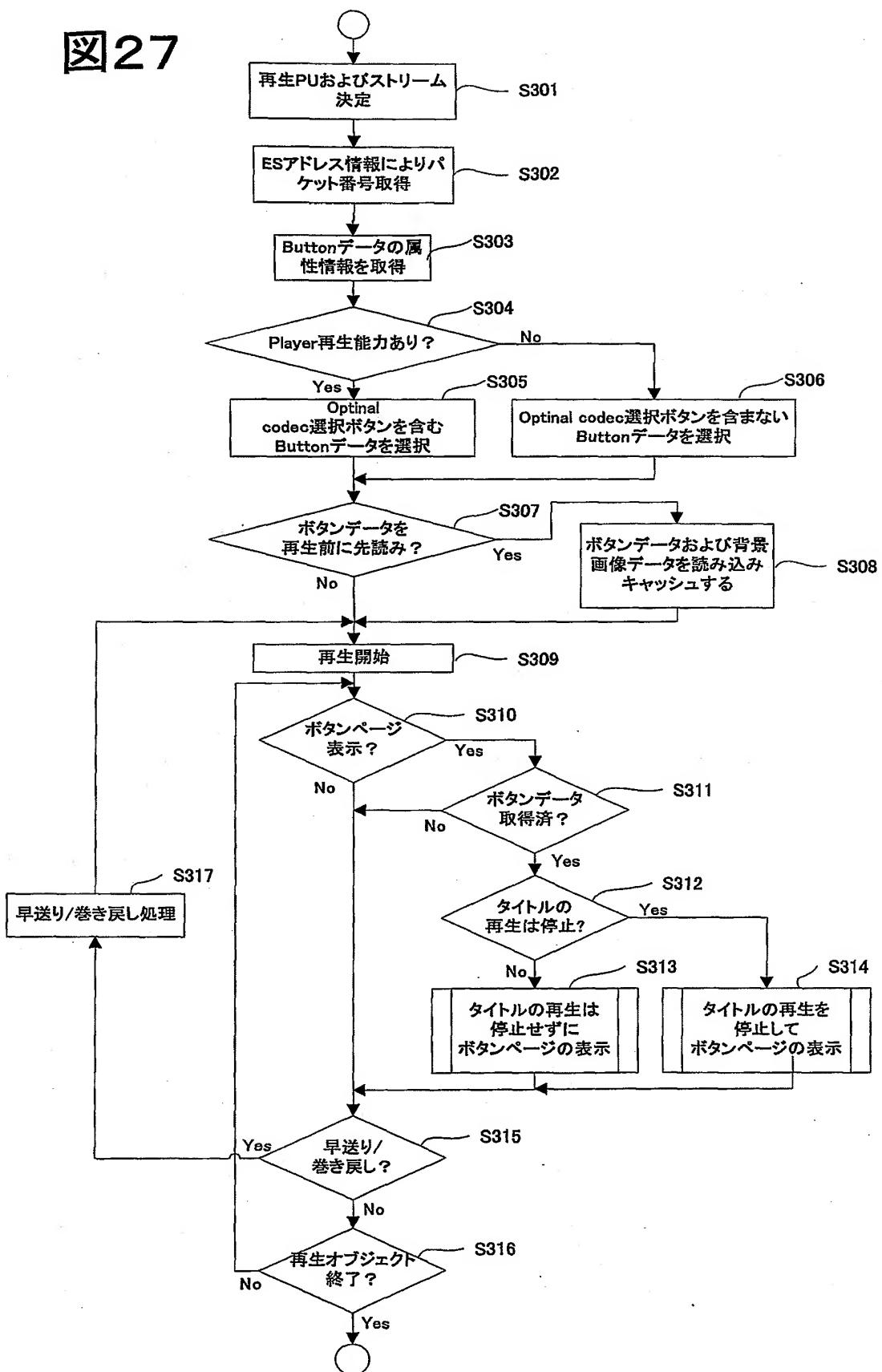


図28

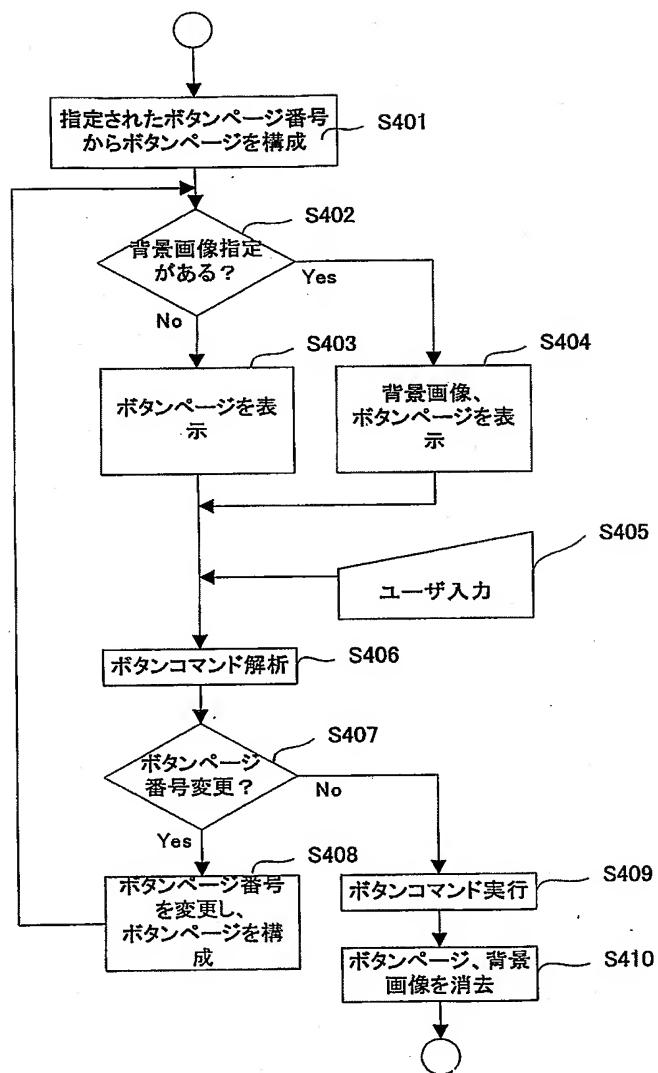


図29

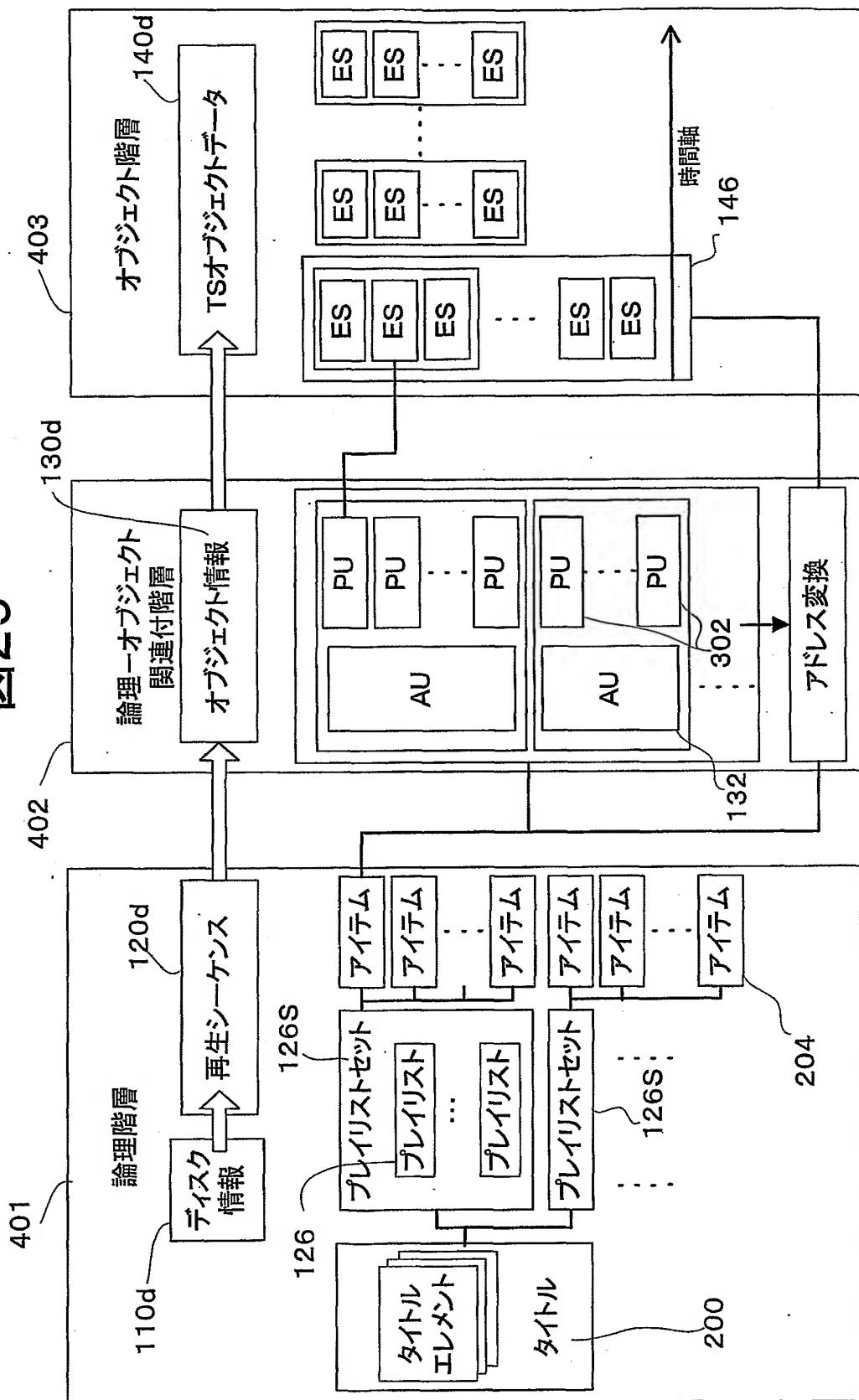


図30

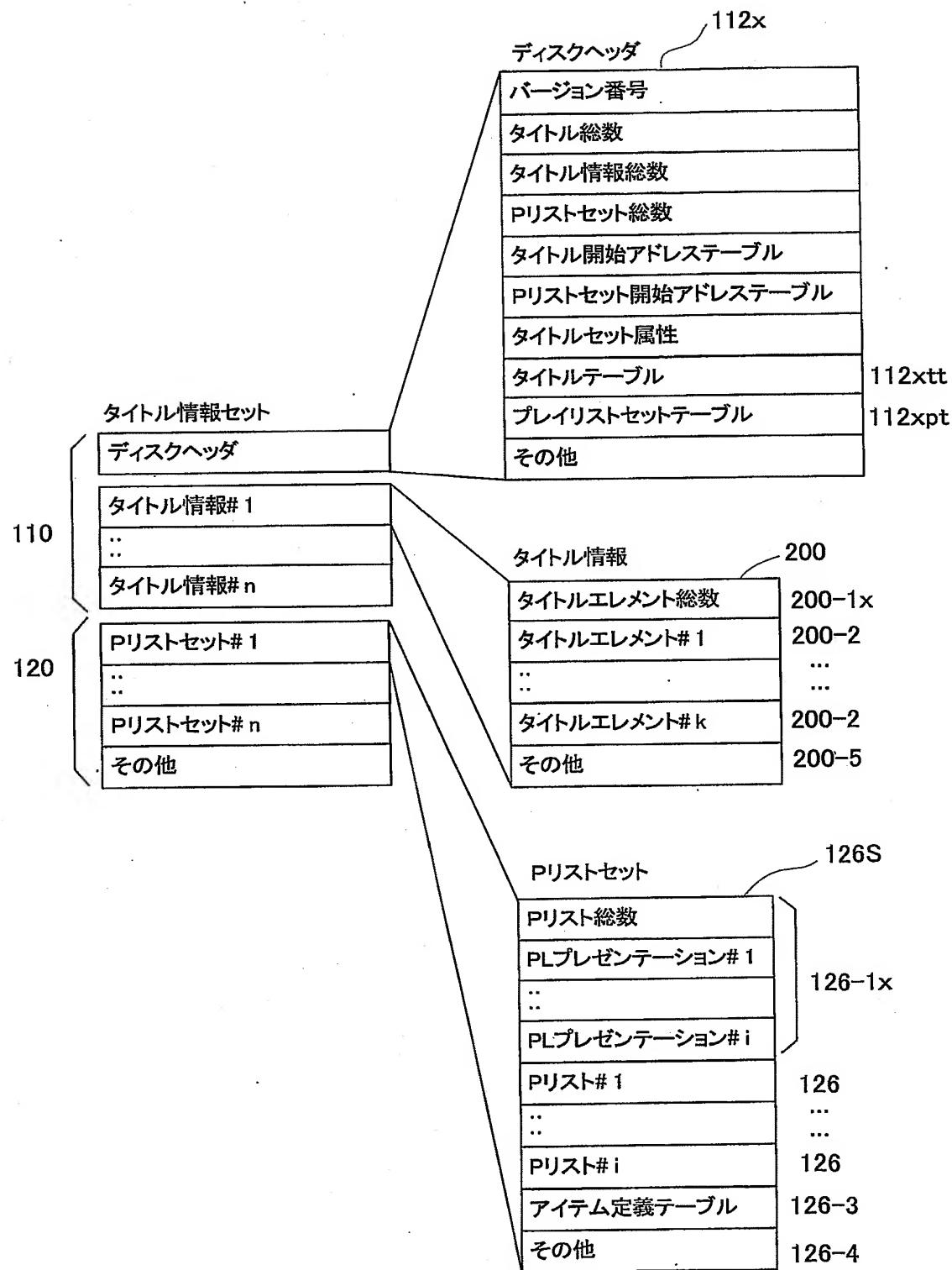


図31

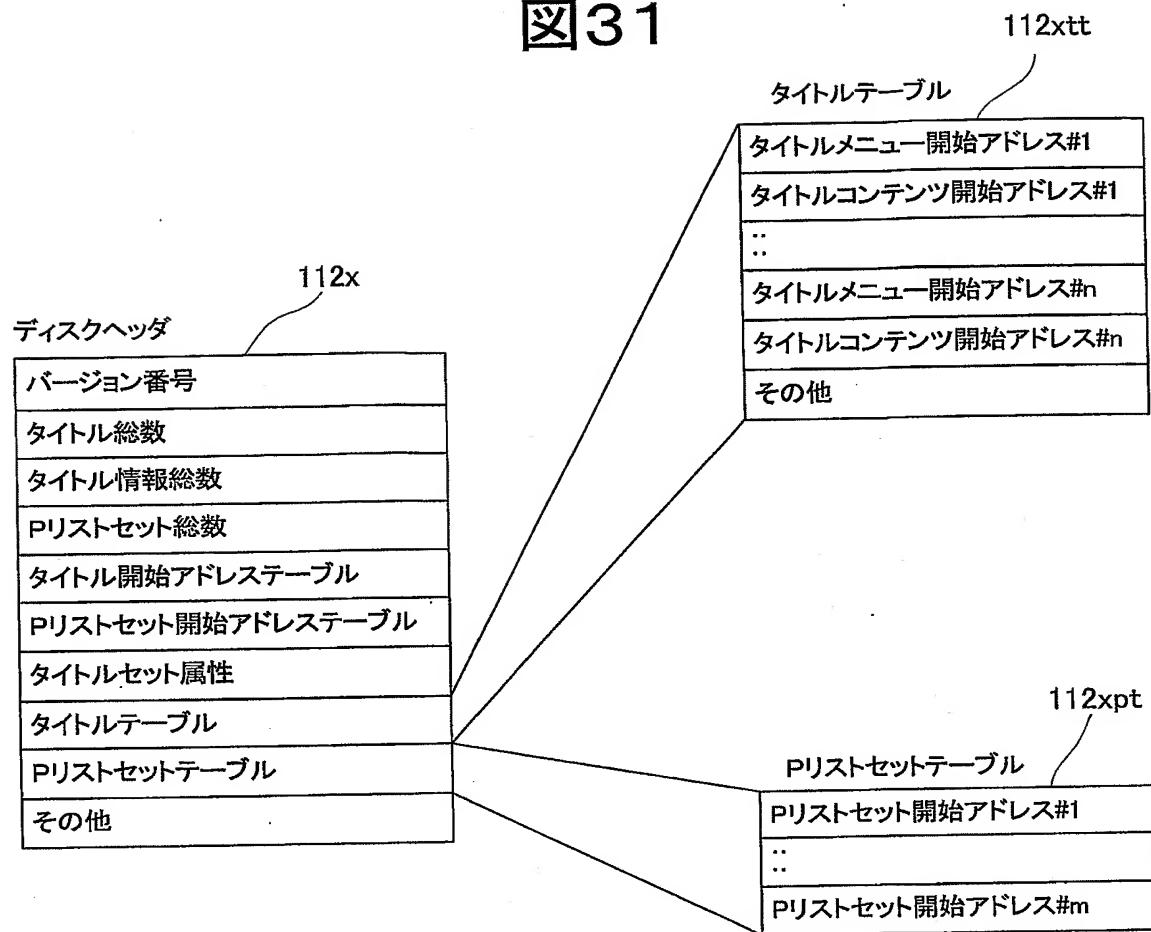


図32

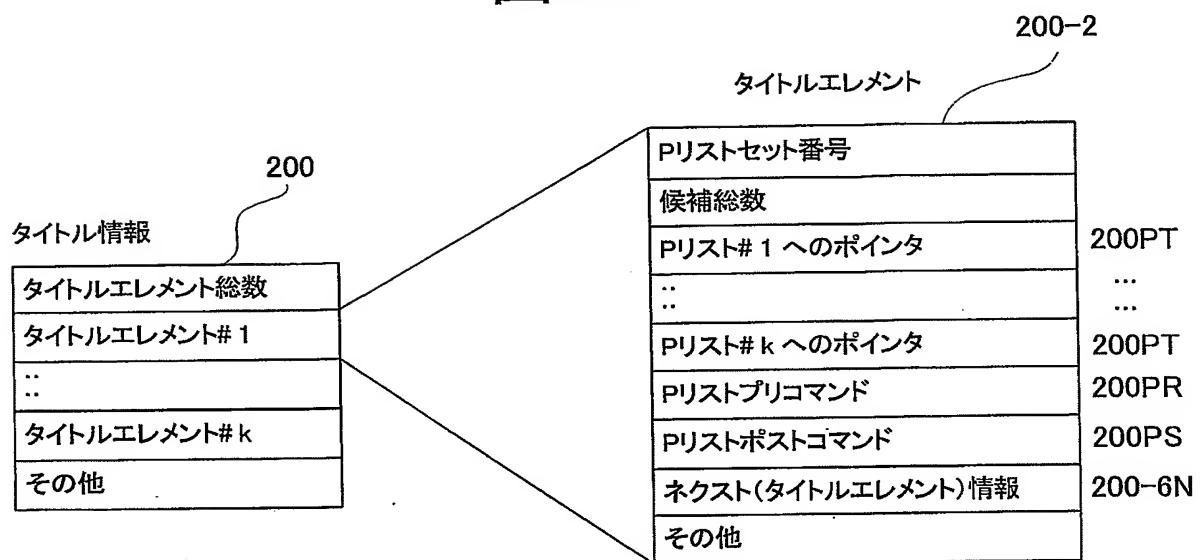


図33

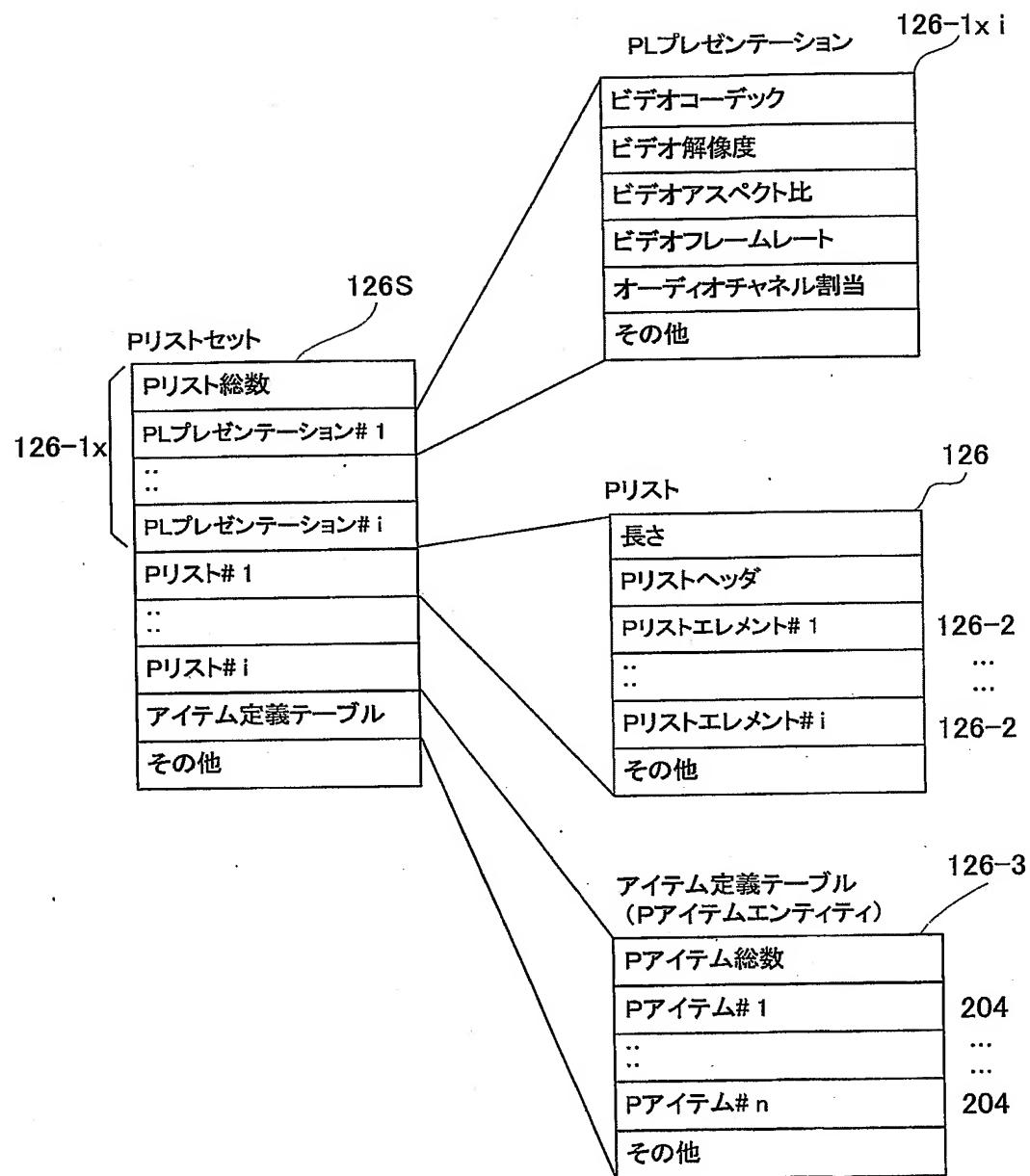


図34

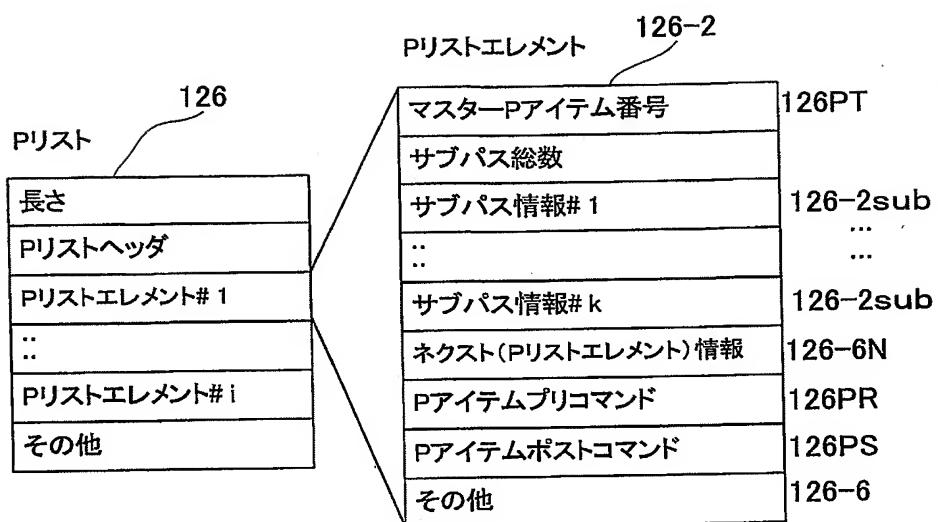


図35

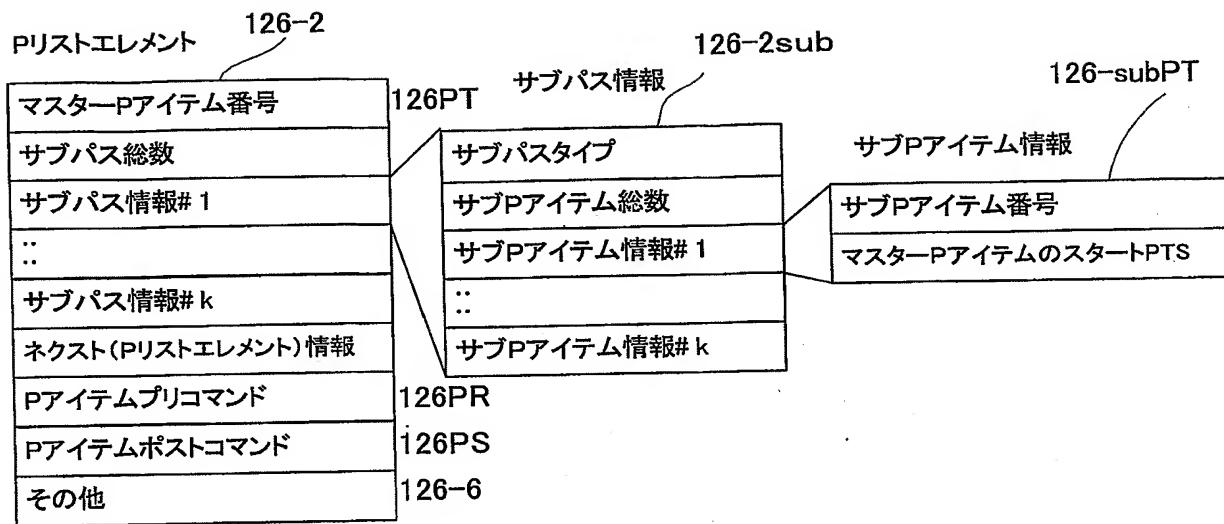
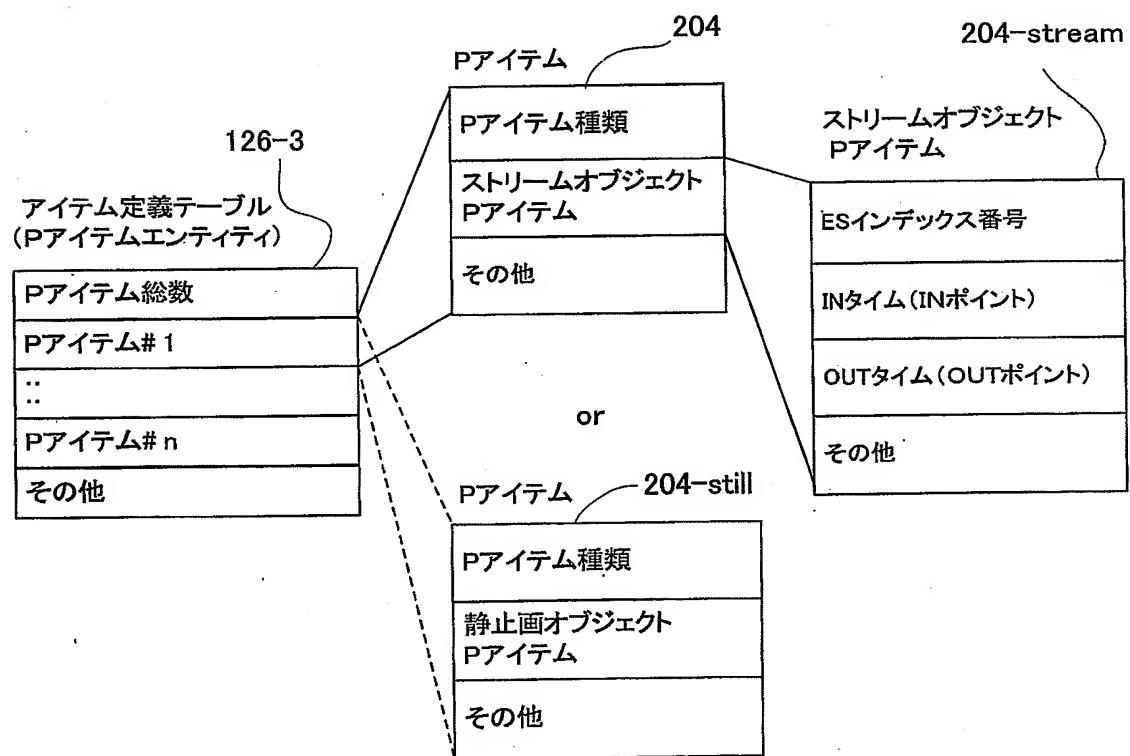


図36



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/006915

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ G11B27/00, G11B27/34, G06F3/00, H04N5/92

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ G11B27/00-27/06, G11B27/34, G06F3/00, H04N5/92

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2004
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2004	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2004

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 8-339663 A (Toshiba Corp.), 24 December, 1996 (24.12.96), Par. Nos. [0011], [0115] to [0140], [0213] to [0242]; Figs. 76 to 79 & EP 0738078 A2 & WO 96/32720 A1 & US 5963704 A	1-21
Y	JP 7-175620 A (Fujitsu Ltd.), 14 July, 1995 (14.07.95), Par. Nos. [0018] to [0039]; Figs. 2 to 9 (Family: none)	1-21
Y	JP 2002-56651 A (Sony Corp.), 22 February, 2002 (22.02.02), Par. Nos. [0085] to [0089]; Figs. 1-8 to 20 & WO 01/82609 A1 & US 2002/0135608 A1 & EP 1286544 A1	3

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
05 August, 2004 (05.08.04)Date of mailing of the international search report
24 August, 2004 (24.08.04)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/006915

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 11-353858 A (Toshiba Corp.), 24 December, 1999 (24.12.99), Par. Nos. [0032] to [0048]; Figs. 7 to 8 (Family: none)	9
Y	JP 2002-124069 A (Sony Corp.), 26 April, 2002 (26.04.02), Par. Nos. [0012] to [0039]; Figs. 2 to 3 (Family: none)	13, 14
A	JP 2001-109713 A (Kenwood Corp.), 20 April, 2001 (20.04.01), Full text; all drawings & WO 01/25945 A1	1-21
A	JP 2003-7036 A (Victor Company Of Japan, Ltd.), 10 January, 2003 (10.01.03), Full text; all drawings (Family: none)	1-21
A	JP 2002-367292 A (Sony Corp.), 20 December, 2002 (20.12.02), Full text; all drawings (Family: none)	1-21

A. 発明の属する分野の分類(国際特許分類(IPC))
Int. C17 G11B 27/00, G11B 27/34, G06F 3/00, H04N 5/92

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料(国際特許分類(IPC))
Int. C17 G11B 27/00 - 27/06, G11B 27/34, G06F 3/00,
H04N 5/92

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2004年
日本国実用新案登録公報	1996-2004年
日本国登録実用新案公報	1994-2004年

国際調査で使用した電子データベース(データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 8-339663 A (株式会社東芝) 1996.12.24, 段落番号【0011】-【0115】- 【0140】-【0213】-【0242】、第76-79図 & EP 0738078 A2 & WO 96/32720 A1 & US 5963704 A	1-21
Y	JP 7-175620 A (富士通株式会社) 1995.07.14, 段落番号【0018】-【0039】、第 2-9図 (ファミリーなし)	1-21

C欄の続きにも文献が列挙されている。

パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの

「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの

「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献(理由を付す)

「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

05.08.2004

国際調査報告の発送日

24.8.2004

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官(権限のある職員)

宮下誠

5Q 3243

電話番号 03-3581-1101 内線 3590

C (続き) 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 2002-56651 A (ソニー株式会社) 2002. 02. 22, 段落番号【0085】-【0089】，第 18-20図 & WO 01/82609 A1 & US 20 02/0135608 A1 & EP 1286544 A1	3
Y	JP 11-353858 A (株式会社東芝) 1999. 12. 24, 段落番号【0032】-【0048】，第 7-8図 (ファミリーなし)	9
Y	JP 2002-124069 A (ソニー株式会社) 2002. 04. 26, 段落番号【0012】-【0039】，第 2-3図 (ファミリーなし)	13, 14
A	JP 2001-109713 A (株式会社ケンウッド) 2001. 04. 20, 全文, 全図 & WO 01/25945 A1	1-21
A	JP 2003-7036 A (日本ビクター株式会社) 2003. 01. 10, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-21
A	JP 2002-367292 A (ソニー株式会社) 2002. 12. 20, 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-21